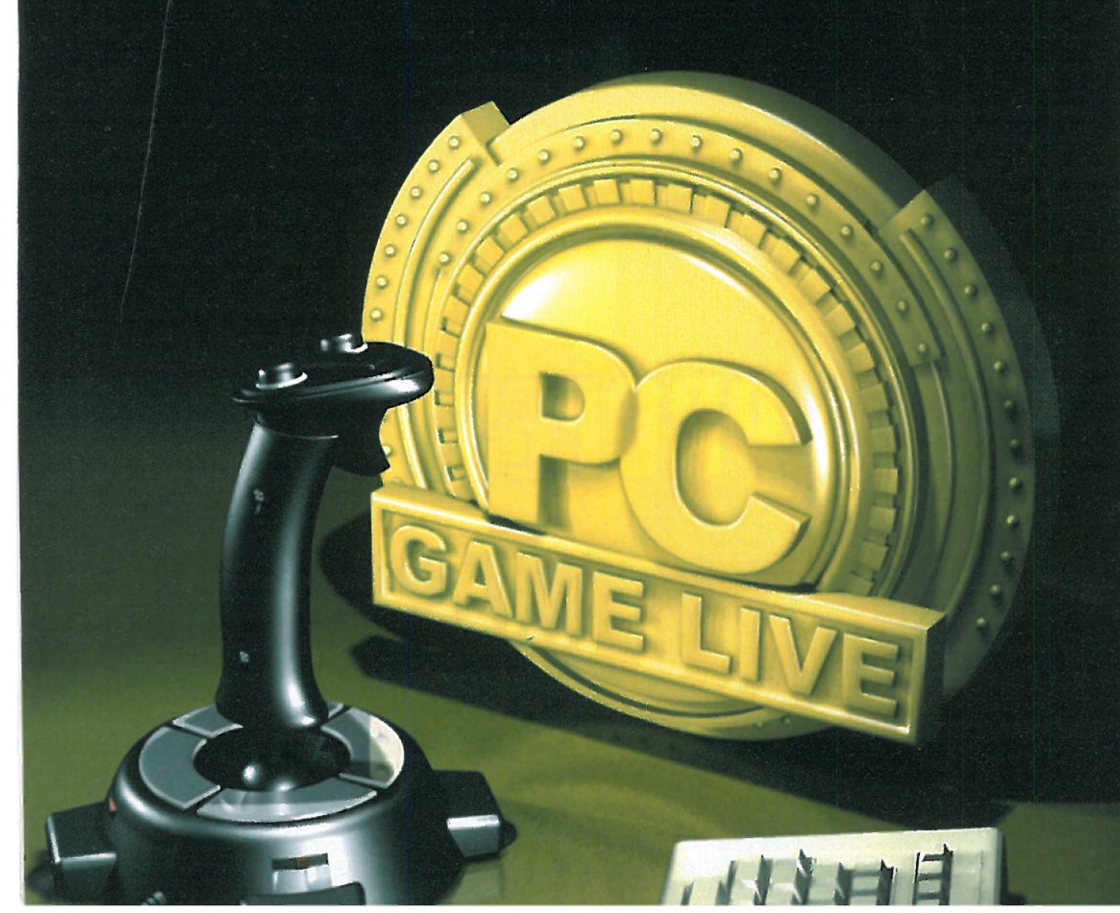

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
MAYO 2001
Nº7
GAME-LIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
DESCENT 3
SOL ASCENT
Pánico en los túneles
EUROTOUR CYCLING
Con pies y cabeza
DE PARTY EN PARTY
Vacaciones a pie de teclado
Veredicto final
BLACK & WHITE
¿Obra maestra?
¡7 DEMOS!
Hostile Waters
Settlers IV
Star Trek: Away Team
Offroad
Operation Flashpoint
Desperados
NBA Live 2001
y todos los parches, extras, utilidades...
Del creador de Age of Empires...
EMPIRE EARTH
La historia más larga jamás contada
Nº 7 MAYO 2001 • 695 PTAS. 4,18 EUROS
00007
8 424094 001477
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

AIREAR EL PC

Cada vez hay más gente con la buena costumbre de airear el PC cuando llegan estas fechas. No me refiero a pasar el trapo bajo la torre y entre los cables que se amontonan tras ella, algo que de vez en cuando, dicho sea de paso, tampoco viene mal. Hablo del éxito cada vez mayor que tienen las party en nuestro país. Los que nos pasamos el año frente al monitor solemos tener fama de huraños, pero estas reuniones demuestran edición tras edición que hay hambre de verse las caras.

Pese a lo que muchos vaticinaban, las party son la prueba de que la informática no tiene por qué provocar aislamiento. Las mayores reúnen a más de mil personas dispuestas a intercambiar impresiones y, por qué no, a participar en alguno de los campeonatos que se celebra, ya sea de Quake III, Age of Empires 2 o del simulador de turno. La cuestión es vivir la aventura que supone liar el petate, dejar por unos días la rutina y compartir con un montón de gente una experiencia diferente. Para algunos, además, incluso supone la excusa ideal para hacer algo de turismo. Se trata de unas vacaciones algo atípicas, pero vacaciones al fin y al cabo. Bienvenidas sean este tipo de iniciativas que ayudan a revitalizar todavía más el mundo del PC.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font,
Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González,
A. Jiménez, G. Masnou, E.Moreau,
J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana,
Joan Aguiló

Responsable comercial Madrid
Carina Barba
carina@ixoiberica.com

Jefe de ventas Multimedia
Javier Auqué
jauque@ixoiberica.com

Publicidad
Xavier García Abad

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Filmación
Punt Groc

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.



Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD

CONTENIDOS MAYO 2001

REPORTAJE

24	De party en party
3[illegible]	Videojuegos y cine: Juntos pero no revueltos

AVANCE

38	Empire Earth
46	Frank Herbert´s Dune
48	Independence War 2
50	Emperor: Battle for Dune

ANÁLISIS

54	Black & White
62	Summoner
66	Serious Sam
70	Eurotour Cycling
74	Desperados
76	urofighter Typhoon
78	Original War
80	Nascar Racing 4
82	UEFA Challenge
84	Evil Dead
86	eRacer
88	Star Trek: Away Team
90	Adventure Pinball
91	European Superleague
92	Freedom First Resistance
92	Normandía
93	Stunt GP
93	Globetrotter
94	Rugrats in Paris
94	Nicktoons Racing
96	Los Sims: House Party
97	Korean Combat Pilot
97	Harrier Jump Jet

GUÍAS

104	Hostile Waters
112	Clive Barker's Undying
122	Trucos

Y ADEMÁS

6	Carta blanca Correo sin pelos en la lengua
8	Noticias La actualidad PC en 8 páginas
98	Opinión
102	Oportunidades Juegos de lujo a precios de risa
124	En la Red Nuestro paseo por arenas virtuales
132	Hardware Novedades y comparativas
140	CD1 y CD2



Empire Earth

La verdadera historia del mundo

38

Quinientos siglos de historia sirven de pretexto para una dosis descomunal de buena estrategia. Cortesía del creador de *Age of Empires*.

De party en party





¿Qué tal unas vacaciones en un maratón informático, jugando en red al shooter de moda o al simulador de vuelo más completo de la historia? Podría ser en la Campus Party, en la Euskal o, quién sabe, tal vez en Bélgica o Finlandia.

Videojuegos y cine

32

El cine ha sido una recurrente fuente de inspiración para los creadores de videojuegos, aunque el flujo de influencia parece que cada vez es más bidireccional. Descubre qué nos espera en los próximos meses.



Black & White

¿Obra maestra? El Coronel y su estado mayor pasan revista al juego más publicitado de la década. Cuando se habla de arte digital, ¿a qué nos referimos?



54

CARTA BLANCA

Un día nos pedís que maduremos, otro decís que no, que dejemos las cosas como están. Algunos protestáis porque demos luz y taquígrafos a la senadora Rosa López Garnica, otros nos agradecéis que os descubramos cómo piensa y a qué juega tan insigne profesional de la política. Definitivamente, esta sección se llena de aire, de controversia... De vida.





De compras por Baltimore

Hace unos días supe de vuestra revista por un compañero de trabajo y, como aficionado a los juegos de ordenador que soy, me gustaría que me informaseis sobre juegos de estrategia militar, especialmente los de Talonsoft, como por ejemplo *East Front, West Front, Sea Lion*, etc.
También me gustaría saber dónde puedo encontrarlos, ya que *West Front* tuve que pedirlo a EE.UU, a Baltimore concretamente, aunque eso sí, sólo por 35 dólares (gastos de envío incluidos).
Luis Tey. Barcelona

East Front y West Front son juegos de estrategia por turnos complejos y con un sistema de juego francamente laborioso, pero destacan dentro de la nutrida oferta de wargames americanos por su alto nivel de detalle. Proein es el distribuidor en España de los juegos de Talonsoft, pero lo más probable es que estén descatalogados. Otra opción es Mediamail, aunque por el precio que conseguiste West Front, lo mejor es que recurras a la misma vía. Por cierto, ¿has oído hablar de Europa Universalis?

Canal Game Live

Hola, soy Elite, el creador del canal Game Live en el IRC hispano. Ya os dije hace un mes y pico más o menos que había creado el canal, pero os pido vuestra ayuda para convertirlo en el mejor canal de juegos del IRC. Yo voy haciendo la publicidad que puedo, pero sin vuestra ayuda no creo que hagamos nada. Si se os ocurre cualquier cosa, contactad conmigo por e-mail o hablamos en #gamelive. Un saludo.
Juan Andrés Calatayud Sánchez (e-mail)

Tranquilo muchacho, que ya llegan los refuerzos. Compañeros, conectémonos todos al canal de IRC en que Elite mantiene alto el estandarte de la revista.

Más *mods*, más fundas

Creo que un reportaje sobre *mods* se queda un poco escaso. Desde mi punto de vista es un fenómeno que merece tener una sección fija debido a la cantidad de modificaciones que aparecen en Internet. Incluso se podría incluir algunos de ellos en el CD mensual. También creo que deberíais cuidar un poco más la manera en que se empaquetan los CD que acompañan a la revista. Aunque el sistema me parece bueno, los CD se rayan con demasiada facilidad. Por cierto, no vendría mal un archivo de texto con una pequeña descripción de los archivos que vienen en el CD (aparte de lo que aparece en la propia revista, que se limita a las demos), aunque algunos no necesitan explicación otros no son conocidos por todos.
Santiago Ervina. Madrid

Tomamos nota. En cualquier caso, si tienes cualquier problema con el CD de la revista, envíanoslo a la dirección que encontrarás al pie de estas páginas y te enviaremos uno en buen estado.

Cristales rotos

Tengo un problemilla con *Gunman Chronicles*. Tengo una Voodoo 3 2000 y una Sound Blaster Platinum, y cuando (por ejemplo) rompo un cristal con el puñal y los restos caen a mis pies tintineando, el juego se queda pillado repitiendo incesantemente el sonido de los cristales, y tengo que reiniciar a lo bestia. Si pudieseis darme alguna solución sería el tipo mas feliz del planeta. He probado todas las configuraciones y no ha habido manera.
Cosas parecidas me ocurren cuando juego a *Half-Life* o *Counter Strike*.
Gracias por adelantado, y seguid así, que vais de coña.
Isidoro Díez (e-mail)

Extraño problema. Lo mejor que puedes hacer es actualizar tus drivers. Prueba a instalar la última versión de DirectX que incluimos en el CD. Si el problema persiste... reza. Y vuelve a escribirnos.

Misteriosa anorexia

Hola, quería felicitaros por la revista, aunque no me gusta que la cosa empiece a cambiar tras sólo cinco números: El precio ha subido y la revista empieza a sufrir de anorexia (al último número le faltaban 16 páginas). Llevadla al doctor, no sea que esté malita. No me importa demasiado la subida de precio, pero mantened el número de páginas.
En cuanto al tono de la revista, me parece acertado, pero como ha comentado algún otro lector, no os paséis demasiado y no confundáis la sinceridad con el colegueo, que al fin y al cabo la revista no la hacéis por amor al arte, nos cuesta dinero. En parte está bien el tono gracioso y desenfadado pero no os paséis, que no somos idiotas. Por ejemplo, tanto que presumís en la sección La cuenta atrás de que os pasáis el mes haciendo el vago y os toca cerrar la revista a última hora y luego resulta que hay errores en pies de foto o se repiten textos. A ver si va a ser verdad lo que decís y la hacéis a toda hostia, aunque en este número 6 me parecen más acertados los comentarios de esa sección.
Me gustaría que incluyeseis también los requisitos con que hacéis los análisis y capturas y que dedicaseis más espacio a los análisis a la contra de los lectores.
En cambio me gusta que en los análisis añadáis a la nota la opinión más subjetiva de uno de los redactores. Y me gustan las secciones de hardware y oportunidades.
Un saludo
Gorka (e-mail)

Gracias Gorka, por tu sinceridad y tus constructivos comentarios.

La subida de precio y la reducción de páginas responden a un motivo: el máster y la reproducción del juego completo nos están costando ahora bastante más que en los primeros números. La alternativa era salir al mercado sin juego completo, pero hemos optado por conservarlo contra viento y marea. En cuanto a lo del cierre de la revista, es cierto que el trabajo suele acumularse a última hora. Pero no sólo en ésta, en casi todas.

Escalofrío político

De escalofriante puede definirse al artículo publicado en vuestro número 6. Y no me refiero al relacionado con el género del "Survival Horror", ni a las cifras de la piratería en España. Lo que me puso los pelos de punta fue la entrevista con Rosa López Garnica, senadora del PP e impulsora de otra nueva campaña para regular el sector. Ignorante confesa en lo que lo que a videojuegos se refiere, no se para en barras a la hora de promover la censura de "contenidos", arrogándose la potestad de discernir qué nos conviene y qué no; y lo que es peor, no se sonroja a la hora de enarbolar el estandarte de "primero prohibir, luego investigar". Manifestando un desprecio absoluto por el código ético suscrito por ADESE con el Instituto Nacional de Consumo y diferentes asociaciones de padres y de consumidores, la nueva senadora McCarthy promueve otra caza de brujas en pro del recorte de libertades en un sector que se ha convertido en caldo de cultivo para politicuchos de tercera fila ávidos de titu ares. ¿Qué hemos hecho, Señor, para merecer esto?
Jesús Cacho. Alicante



¿Qué hemos hecho para merecer esto? Hombre, en nuestro barrio hay un tipo que jura haberles votado. Y fuentes dignas de todo crédito aseguran que no ha sido el único. Bromas aparte, la propuesta de López Garnica fue aprobada en el Senado por unanimidad. La clase política debe seguir pensando que los aficionados a los videojuegos no tenemos edad para votar.

Afortunado y agradecido

Me dirijo a vosotros para agradeceros la copia de *Blade*, el póster y la camiseta. Siempre suelo enviar a sorteos pero nunca me había tocado nada. Además, me ha encantado esa obra de arte desarrollada por Rebel Act. Mi opinión es que sí mereció la pena esperar, y que si los errores de *clipping* no fueran tan grandes podría ser uno de los mas grandes títulos de la historia. Eso sí, creo que tienen excusa: ¿Cómo pasar por unos desfiladeros de apenas un metro con un espadón de dos metros y medio?¿O cómo pasar con un enano que tiene metro y medio de hombro a hombro? Dadas las circunstancias, veo lógica y comprensible la existencia de clipping, que no desmerece un juego para quitarse el sombrero.
Javi Verástegui. Vitoria.

De nada, Javier, pero si a alguien debes agradecer tu copia de Blade es a la mano inocente de, una vez más, el ínclito Javier Moncayo, al que acabamos de nombrar responsable oficial de timbas, sorteos y rifas. En cuanto a Blade, el debate sigue abierto. Esperamos nuevas aportaciones.



Crónica de un mosqueo

6 de abril del 2001, 11 horas 10 minutos: He comprado el último número de la revista *GAME LIVE*. Hay un reportaje sobre juegos "políticamente incorrectos". Vamos a leerlo, a ver qué dicen esta pandilla de locos de la revista.
11 horas 33 minutos: Llego a una pequeña columna titulada "LEGISLA Y VENCERÁS". Tras leer la introducción, mi pacífico estado de ánimo empieza a verse alterado, pero pienso que es mejor darle una oportunidad a Rosa López Garnica, a ver cómo defiende su punto de vista.
12 horas 00 minutos: Hace casi un cuarto de hora que he terminado de leer el artículo y la risa sarcástica inicial se ha convertido en furia incontrolable. Las preguntas que han hecho los entrevistadores han ido con toda la intención de acorralar a Rosa López.
12 horas 03 minutos: Señora López, ni usted ni nadie debe decirme (con 23 años que tengo) qué contenidos atentan contra la dignidad de las personas. Creo que eso es tarea mía. ¿No tienen suficiente con regular las edades a las que debe ser vendido tal videojuego? ¿O acaso han prohibido (con el permiso del maestro Segura), la aparición de la segunda parte de las historias de un policía fascista, machista y racista?
12 horas 08 minutos: La última pregunta y la consiguiente respuesta me han tocado la moral de mala manera. Sí, yo soy quién lleva a cabo las acciones en un videojuego, pero en el armario de mi casa no tengo una BFG 9000, un faser o una armadura contra veneno. Juego para divertirme, que ya está este mundo bastante tocado como para que encima me vengan con sandeces de este tipo.
Mejor paro, que con la mala leche que me está entrando, prefiero no poner la TV y ver que el señor Pinochet tiene más cuento que mi abuela con su bastón.
Mejor encenderé el ordenador y pondré algún juego POLÍTICAMENTE INCORRECTO.
Total, para lo que les queda en el mercado...
Carlos Esteve Núñez (e-mail)

Poco podemos añadir a este devastador ejemplo de elocuencia. Sólo aclararemos (por la cuenta que nos trae) que no teníamos la menor intención de "acorralar" a la senadora Rosa López Garnica. La entrevistamos porque nos pareció justo darle la oportunidad de defender sus puntos de vista en un medio como el nuestro, que no los comparte en absoluto, pero aun así los respeta.

No maduréis (todavía)

En mi vida de lector de revistas de informática, me he visto obligado a comprar revistas extranjeras porque me gustaba su actitud informal y su desenfado. Aquí no había nadie (hasta que aparecieron *PC Fun* y *Game Live*) que se atreviera a poner un 2 o un 4 a un juego y justificarlo con sentido del humor. Lo que os hace diferentes es justamente lo que más me gusta de vosotros. No maduréis todavía, creo que hoy por hoy sois los mejores en lo vuestro. Seguid hablando con claridad y con ese humor que tan buenos ratos nos hace pasar. Por cierto, ¿se sabe algo mas sobre Unreal 2? ¿Podríais poner los últimos parches de *Half-Life* y *Counter Strike* en el CD?
Víctor Serrano. Barcelona.

Tus deseos son órdenes, Víctor. El número de Game Live que tienes entre manos incluye el parche 1.1.0.6 de Half-Life y el 1.1 de Counter Strike. Para leer las últimas novedades de Unreal 2 (un juego del que nos hartaremos de hablarte de aquí a su todavía lejana fecha de edición) dirígete a nuestra sección de noticias, cortesía del ínclito Javier Moncayo.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



FANTASMADAS DE LA GLOBALIZACIÓN

Red Storm anuncia Tom Clancy´s Ghost Recon

Dos años después de *Rainbow Six*, Red Storm vuelve al género de los *shooter* tácticos basados en escuadrones con *Tom Clancy's Ghost Recon.* El juego introduce a un nuevo escuadrón, The Ghosts (Los Fantasmas) que, a diferencia de los antiterroristas Rainbow Six, trabaja con fuerzas militares internacionales y la OTAN en la lucha contra dictadores y grupos rebeldes.

Participarás en misiones militares secretas y operaciones internacionales de pacificación equipado con las armas más modernas, como el rifle de asalto M-16 con lanzador de granadas incorporado o el misil antitanques M-136. *Ghost Recon*, que estará listo antes de final de año, utiliza un motor 3D nuevo que Red Storm exhibirá en la feria E3 de este mes en Los Ángeles.



Malentendidos aparte, los Fantasmas son un escuadrón muy eficaz.

SKATERS AL PODER

Tercera entrega de Tony Hawk´s Pro Skater

Activision ha anunciado la tercera entrega de *Tony Hawk's Pro Skater 3.* Aunque no ha ofrecido una fecha concreta de publicación, Activision sí que ha asegurado que el juego mejorará los aspectos técnicos de sus predecesores. Dispondrás de cientos de combos y, además de los parques y rampas habituales, se incluirán escenarios urbanos con coches y peatones. A los diez ases del monopatín que aparecían en los dos primeros juegos se les sumará Bam Margera, la estrella del programa de *skateboarding* de la MTV.

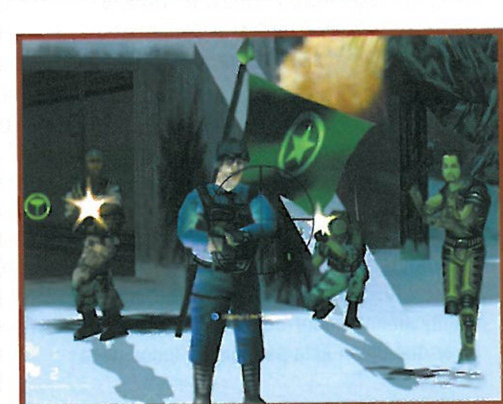
Podrás competir en las calles de Los Ángeles, Tokio y la Skater Island de Middleton, entre otras ciudades, y bajo las condiciones meteorológicas que prefieras. El juego incluirá también nuevas opciones multijugador.



DE PROFESION GUARDIA JURADO

Nueva expansión para Half-Life

Half-Life: Blue Shift es la nueva expansión del imprescindible juego de Valve. Aunque fue creado originalmente como *pack* de misiones extra para la versión de Dreamcast, Sierra ha confirmado que saldrá publicado para PC este verano. Gearbox Software, los autores de la expansión *Opposing Force,* han elegido también en esta ocasión como protagonista a uno de los personajes secundarios del título original, el guardia de seguridad que ayudaba a Gordon Freeman.


No se vayan todavía, aún hay más... Half-Life.

La expansión, que contiene 27 mapas, no requerirá tener instalado *Half-Life* y ofrecerá soporte multijugador para 32 jugadores. El juego incluirá el *pack Half-Life HD Pack*, un programa que actualizará las armas y personajes de todos los títulos de la franquicia *Half-Life.*


PROHIBIDO
LANZAR
BASURA
VIRGIN INTERACTIVE THE WHITE LABEL
La serie económica White Label ha vuelto. Hemos estado fuera durante una temporada y mira lo que ha pasado. Basura por todas partes, ensuciando el parque.
La serie White Label comenzará lanzando el indiscutible líder de ventas y genial Baldurs Gate, acompañado de éxitos como Fallout 1&2, Resident Evil 2, Mortal Kombat y más.
Falta uno, sí, no creas que nos olvidamos, el gran aclamado por la crítica, Messiah, y todos ellos a un PVP no superior a 1.990 ptas.
Regularmente sacaremos títulos de la misma calidad.
¿Qué más puedes pedir?
Haremos que no todo lo que te rodea sea basura.
PC CD-ROM
white label
BALDUR'S GATE
MESSIAH
FALLOUT & FALLOUT 2
RESIDENT EVIL 2
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MIDWAY ARCADE HITS 1-4
MORTAL KOMBAT 4
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
www.virgin.es

¿MAGIA O TECNOLOGÍA?

Arcanum llegará en junio

Arcanum refleja el eterno conflicto entre lo viejo y lo nuevo.

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura es el curioso título del nuevo juego de rol isométrico de Sierra, ambientado en un mundo mágico inmerso en una revolución industrial

El juego combina elementos del rol tradicional, como elfos, enanos, ogros y magia, con la tecnología surgida de la revolución industrial.

Entre las características de *Arcanum* destacan un argumento con final abierto y un sistema de personajes basado en sus habilidades. El combate será en tiempo real y podrás personalizar tus personajes con las aptitudes que creas más convenientes.

SUBMARINOS ASESINOS

Nuevo simulador de submarinos de Sonalysts

Sonalysts es un estudio conocido por simuladores como *688(I) Hunter/Killer* o *Jane's Flete Command*. Su vuelta a los torpedos la marca *Sub Command*, un nuevo simulador 3D de submarinos nucleares que publicará Electronic Arts este verano. En él podrás ponerte al mando de los tres submarinos nucleares más mortíferos del mundo, el 688(I), el Akula y el Seawolf. *Sub Command* transcurre en la actualidad y ofrece tres campañas para un solo jugador en las que lucharás, armado con todo tipo de misiles y torpedos, contra enemigos de 16 países diferentes. El modo multijugador soportará partidas cooperativas y de dos jugadores a través de Internet e incluirá escenarios como Rusia contra Estados Unidos y misiones bajo el hielo.

DESTRUCIÓN TOTAL

En Red Faction puedes cargártelo todo

Red Faction es el próximo juego de acción en primera persona de Volition, los creadores de la serie *FreeSpace*. Gracias a su innovador motor 3D Geo-Mod, el juego será el primer título que permita alterar dinámicamente y destruir tu entorno en tiempo real.



Las revoluciones pasaron a mejor gloria. ¿Qué se habrán creído en Marte?

Una revolución ha estallado en Marte y debes actuar rápido y sin miramientos para doblegarla. Tendrás a tu disposición cinco vehículos armados, incluidos un ATV, un caza y hasta un submarino, y un completo arsenal de 15 armas de destrucción masiva, entre las que destacan lanzadores de cohetes, explosivos y todo tipo de ametralladoras.

Red Faction se desarrolla a lo largo de 20 niveles ambientados en las bases de la Ultor Corporation y los inquietantes paisajes de Marte. El sigilo, la actuación conjunta y, sobre todo, la acción en estado puro serán los aspectos más importantes de su jugabilidad.

ORIGINAL WAR

LA GUERRA MUNDIAL DEFINITIVA







Quien controle el pasado, gobernará en el futuro.

Año 2010. Rusia se desmorona. El nacionalismo ha resurgido con mayor fuerza que nunca. Hay un nuevo gobernante electo. Pero el país se halla al borde de otra crisis económica. La guerra europea parece inminente. Una expedición de la O.N.U. llega a la Siberia Central para remediar la situación. Su objetivo: evaluar los yacimientos de petróleo que hay allí. Pero en lugar de petróleo, descubren un enorme yacimiento de un mineral desconocido por todos, excepto por el gobierno norteamericano...

Versión íntegra en castellano

www.o-war.com



PC-CD-ROM

ALTAR INTERACTIVE





Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60





QUÉ PENSAMOS DE LOS JUEGOS

Informe sobre el uso de los videojuegos en España



Ya lo sabías, pero te lo confirmamos: jugar es divertido y, además, bueno.

Jugar es mayoritariamente cosa de hombres, pero también es una actividad divertida y enriquecedora. Éstas parecen ser las conclusiones del informe que ha realizado el catedrático Amando de Miguel para la Asociación Española de Software de Entretenimiento (ADESE).

Se trataba de medir el estado de la opinión pública española acerca de los videojuegos. El estudio revela que el grado de conocimiento o de familiaridad en relación a los videojuegos en España es muy elevado (el 70% de los consultados conoce o tiene algún contacto en su hogar con este tipo de entretenimiento), y corrobora la hipótesis de que el uso de los videojuegos es una forma de ocio más bien masculina (un 65% de usuarios varones).

La encuesta subraya que este tipo de entretenimiento no es considerado como peligroso y que el contenido de otros medios de comunicación y entretenimiento puede ser igual o más violento. El uso de los videojuegos sirve, para los encuestados, como entretenimiento divertido y favorece habilidades como la agilidad mental, la creatividad y aprender idiomas e informática. Eso sí, todo el mundo coincide en que potencian la competitividad.

FANÁTICOS EN BROOD WAR

Primer Campeonato de la expansión de Starcraft organizado por Futureland

La plana mayor de Game Live asistió la pasada Semana Santa al primer campeonato de *Brood War*, la expansión de *StarCraft*. Uno de los locales que la cadena Futureland tiene en Barcelona acogió durante tres días a las figuras más importantes de este juego en España, así como a la mayoría de los miembros de la selección española de *Brood War* (BW ESP Guild). En el campeonato 1v1 (partidas individuales) se impuso [St]M@ster y en el 2v2 (por parejas) los vencedores fueron 1st~Tradewind y Lluis.



***Brood War* es un juego que desata pasiones.**

ACCIÓN EN COMMAND & CONQUER

Renegade introduce la acción 3D en el universo C&C



Tras cuatro años de desarrollo en Westwood Studios, el primer juego de acción de la saga *Command & Conquer* verá la luz este verano. En *Command & Conquer: Renegade* podrás ver las unidades y escenarios del universo de esta popular serie de juegos de estrategia en todo su esplendor 3D y en primera persona. Serás Havoc, un comando de élite GDI que luchará contra la Hermandad de NOD en escenarios interiores y exteriores. NOD está realizando experimentos muy peligrosos y tú deberás impedirlo con tu rifle francotirador y las cargas explosivas de que dispones. Aunque el juego sólo contiene once niveles, Westwood ha asegurado que se trata de escenarios enormes que corresponden a varios niveles de otros juegos de acción en primera persona. En total, Westwood calcula que son necesarias unas 30 horas para terminar la campaña para un solo jugador.

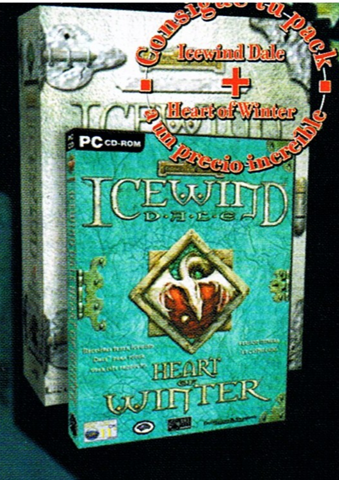


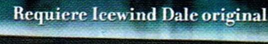


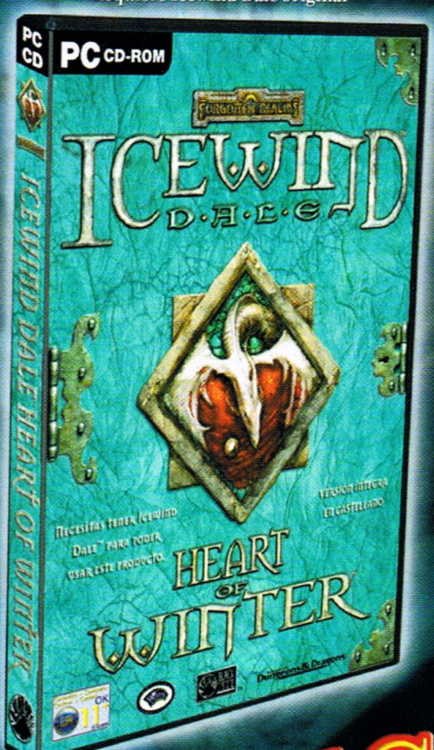


FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE
HEART OF WINTER







Continúa la aventura en los Diez Pueblos con Icewind Dale: Heart of Winter, el pack de expansión de Icewind Dale. Con nuevos elementos que aumentan la jugabilidad, como el mayor límite de experiencia, y otros que añaden las mejoras técnicas requeridas por los usuarios, como la resolución de pantalla 800x600. Además, 6 flamantes áreas principales y casi 20 monstruos y 60 hechizos nuevos.

Versión íntegra en castellano





Advanced Dungeons & Dragons





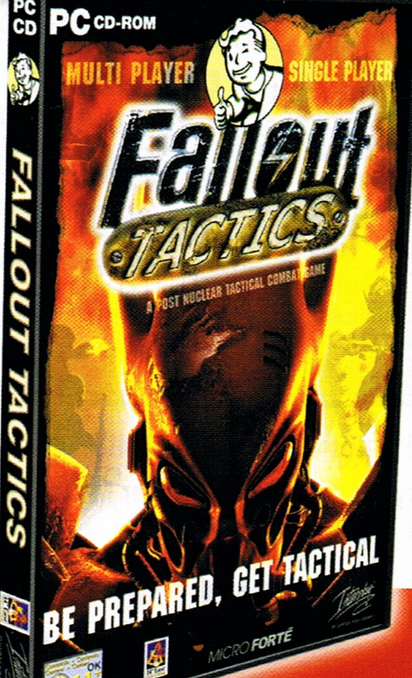
Interplay

¡¡ÉXITO SEGURO!!

La serie post-apocalíptica Fallout, de Interplay, ha sido una de las favoritas entre la comunidad de jugadores durante los últimos años. Pero ahora, con un motor gráfico actualizado por completo, lo que cuenta es la táctica y la mecánica de juego.

Controla a una brigada de hasta 6 personajes para explorar, localizar, desplegar, patrullar, atacar, defender, recuperar, destruir,continuar y tender emboscadas a quien se cruce en tu camino.

Juego recomendado para mayores de 18 años













MICRO FORTÉ

Prepara tu estrategia



Interplay

Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERACTIVE

CONCURSO BLACK & WHITE

Al igual que existe el blanco y el negro, existe la gente con suerte y la desafortunada. Prueba a estar entre los primeros. Envíanos el cupón con la respuesta correcta y consigue una de las 20 unidades de Black & White que sorteamos.



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Quién es el autor de Black & White?

☐ Dave Perry ☐ Peter Molineux ☐ Sid Meier

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Black & White" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de junio y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de julio.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

SECUELA DE TOMO Y LOMO

Soldier of Fortune 2: Double Helix utilizará el motor de Q3A

Activision ha desvelado que *Soldier of Fortune 2: Double Helix* ya se encuentra en desarrollo en los estudios de Raven, los autores del título original. Y lo mejor de todo es que los desarrolladores están empleando el motor gráfico de *Quake III Arena*, que complementarán con su tecnología GHOUL II. Esto permitirá dotar al juego de unas texturas de 1.024 x 1.024 y construir los personajes y armas con 3.000 y 5.000 polígonos respectivamente. El juego ganará así en realismo y nivel de detalle, sobre todo los personajes, que incluso contarán con animaciones faciales. Los puntos de impacto en el cuerpo pasarán de 12 a 30 y las animaciones de los disparos y muertes serán todavía más variadas, con cotas de *gore* más salvajes.

En cuanto a la IA, Raven quiere que los enemigos sean más difíciles de eliminar. El juego potenciará el sigilo en las incursiones y, en este sentido, la comunicación con los miembros de tu grupo incorporará un lenguaje de signos con las manos.

Vuelven John Mullins y sus mercenarios, esta vez con 3.000 polígonos por barba.

Esta vez acompañará a Mullins una mujer, Taylor, que sustituirá a "Hawk" Parsons. Tu misión será eliminar a unos científicos rusos que trabajan en un proyecto de ingeniería biomecánica.

CALENTANDO MOTORES

Lo último en 3D en Unreal 2 y Age of Mythology





Epic Games y Ensemble Studios trabajan en sus próximos títulos con nuevas tecnologías. Unreal Warfare es el nombre del motor 3D que Epic Games utilizará en *Unreal 2*. Según Epic, el motor permitirá crear escenas de 50.000 a 250.000 polígonos. El nivel de detalle de los personajes se incrementará notablemente gracias a unos nuevos sistemas de animación del esqueleto (de hasta 89 "huesos") y animación facial. Los personajes, de tres a cuatro mil polígonos, mostrarán un mayor realismo en sus movimientos, ya que reaccionarán de un modo más inteligente. La tecnología de Unreal Warfare integra *Transform & Lighting* por hardware, tratamiento de texturas de hasta 2.048 x 2.048 píxeles y optimiza sus rendimientos gracias al DirectX 8.0.

También el próximo juego de estrategia en tiempo real de Ensemble Studios presume de motor 3D nuevo, el Bang! (conocido hasta ahora como RTSIII). El juego, cuyo título provisional era asimismo RTSIII, se llamará finalmente *Age of Mythology*. En el juego serás el dios que guíe a una de las tres civilizaciones antiguas en liza. Gigantes, quimeras o monstruos marinos serán algunas de las criaturas fantásticas que poblarán el universo mitológico de este nuevo título.

Las actuales divas de la industria son los lustrosos motores gráficos de nuevo cuño.

LOS OSCAR DE LOS JUEGOS

Diablo 2 es el Juego del Año según la AIAS

Desde hace cuatro años, la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas de Estados Unidos (AIAS) otorga sus premios a la excelencia y logros en la industria del software lúdico interactivo. El ganador de este año ha sido *Diablo 2*, galardonado con tres premios, entre los que se incluyen Juego del Año, mejor juego para PC y mejor juego de rol para PC.

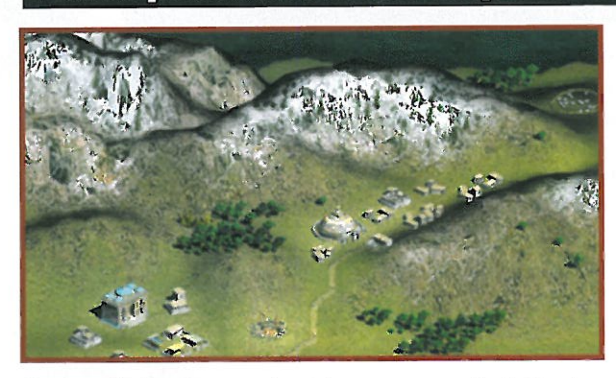
Baldur's Gate 2 se ha tenido que conformar con el premio al mejor diseño de personajes y argumento. En el apartado de juegos para PC, *Deus Ex* ha sido el segundo en el podio junto con *MechWarrior 4: Vengeance*, ambos con dos premios. El título de Ion Storm se ha alzado con los galardones al mejor juego de acción y aventura y juego más innovador, y el de Microsoft con los de mejor simulador y mejor jugabilidad *on line*. El premio al mejor juego de estrategia se lo ha llevado, como era de esperar, *Age of Empires II: The Conquerors*, y el galardón al mejor juego de deportes se lo han repartido *Motocross Madness 2* y *FIFA 2001*. Por último, el premio al mejor multijugador masivo ha sido para *EverQuest: Ruins of Kunark*.

Tal y como se había anunciado con anterioridad, John Carmack (*Wolfenstein*, *Doom*, *Quake*) recibió un premio como reconocimiento a toda su carrera. En el apartado de consolas destaca *SSX* con cinco galardones.

Estés o no de acuerdo con la AIAS, hay que reconocer que *Diablo 2* es un juegazo.

¿COMERCIO JUSTO?

Eidos publicará Trade Empires



Cuatro milenios de comercio es lo que propone *Trade Empires*, un simulador de comercio y transporte desarrollado por Frog City y que publicará Eidos el próximo otoño. Tu objetivo será construir un imperio mercantil rentable y expansivo. Para ello deberás producir y distribuir mercancías y sacar así más ganancias que tus competidores. La clave consistirá en tejer rutas de transporte y comercio que cubran tu área de negocio y saber adaptarlos a las nuevas tecnologías y productos que vayan surgiendo.

Cada nivel se centra en un periodo y una región determinados, como la Ruta de la Seda o el comercio con el Nuevo Mundo, abarcando desde la antigua China y Mesopotamia a los albores de la Revolución Industrial. Para crear los mapas del juego, Frog City ha recurrido a un nuevo motor que utiliza datos de satélite y arte 3D.

REGRESO A LA FAMA

Activision realizará Spider-Man

Spiderman es uno de los grandes iconos del cómic del siglo pasado. Si bien es verdad que su época de gloria quedó ya bastante atrás, el hombre araña parece resurgir de sus cenizas. De Hollywood nos llegará en mayo del 2002 la película *Spider-Man*, dirigida por Sam Raimi y protagonizada por Tobey Maguire y Willem Dafoe. Activision no ha tardado en reaccionar y se ha quedado con los derechos para realizar videojuegos basados en la película. No es de extrañar, pues últimamente todas las compañías se pelean por adaptar las películas que tienen el éxito de taquilla asegurado. Y es que la fórmula es un filón: las películas de Hollywood basadas en superhéroes crean nuevas modas que los juegos luego aprovechan.



Batman, la patrulla X, el increíble Hulk y ahora Spiderman. ¿La próxima víctima?



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cómo se llama el protagonista de *Summoner*?

☐ Joseph ☐ Morticia ☐ Polyphemus

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Clive Barker´s Undying" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de junio y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de julio.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso impli-

EL ARTE Y LA MAGIA SAMURAI

Battle Realms pretende redefinir el género de la ETR


En *Battle Realms* el entorno cobra vida propia.

Crave Entertainment publicará este verano *Battle Realms*, el primero de una saga desarrollada por Liquid Entertainment. El juego está ambientado en un universo de magia y fantasía inspirado en la mitología y el arte de animación japoneses. Su argumento nos lleva de vuelta a la época de los samuráis y relata la historia de Kenji, un heredero exiliado del otrora gran Imperio de la Serpiente que tendrá que luchar contra los clanes del Lobo y del Loto para recuperar el trono.

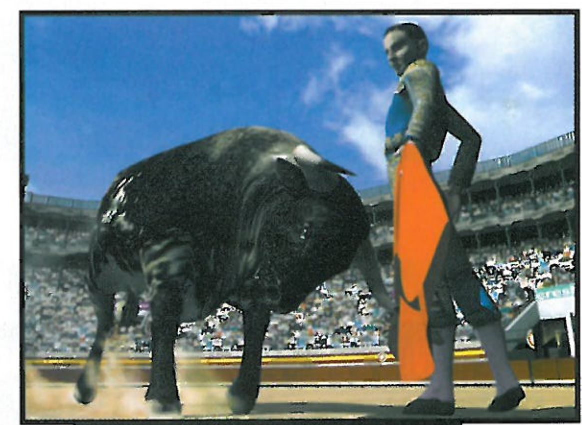
Liquid Entertainment asegura que *Battle Realms* redefinirá el género de la estrategia en tiempo real al crear un "universo vivo" habitado por ciudadanos que son algo más que unidades. Los personajes del juego se desarrollarán y actuarán de un modo lógico y dentro de un entorno que reaccionará en consonancia. La IA jugará un papel fundamental, tanto en la gestión de tus unidades como en el combate y así, por ejemplo, el revoloteo de pájaros en un bosque revelará la presencia del enemigo.

VALOR Y AL TORO

Gamepro se estrena con un juego sobre la fiesta nacional

La industria española de videojuegos tiene un nuevo miembro. Gamepro, una compañía con sede en Bilbao, aspira a consolidarse en tres áreas diferentes: juegos en 3D, software educativo y una plataforma de juegos para Internet. Gamepro lanzará a finales de este año *Torero*, un simulador que permite al jugador torear en una veintena de plazas distintas, con más de 100 tipos de toros y en tres modalidades distintas: escuela taurina, gira nacional o internacional y carrera al triunfo.

Entre las características de *Torero* destaca la animación 3D de los personajes, basada en la captura de movimientos, los sistemas de simulación de efectos atmosféricos y partículas de polvo, la inteligencia artificial tanto de los personajes como de los animales, la animación dinámica del capote y de la muleta en tiempo real o luces y sombras dinámicas.

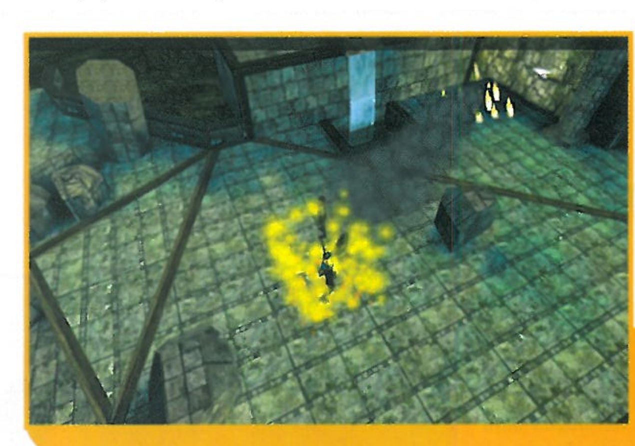

En *Torero* serás José Troyano "El Tati", nueva leyenda del toreo.

MALDICIONES QUE PESAN

Torn, el próximo juego de rol de Black Isle

Black Isle Studios, la división de juegos de rol de Interplay que tiene en su haber títulos como *Planescape: Torment*, *Icewind Dale* y la serie *Fallout*, está trabajando en un nuevo proyecto llamado *Torn*. El juego, en 3D y con perspectiva isométrica, estará basado en la versión 3.0 del motor LithTech y tendrá por escenario un mundo fantástico completamente nuevo.

En el papel de un viajero maldito en busca de la cura que acabe con tu desgracia pasarás por diversos reinos hasta llegar a Orislane. Black Isle volverá a utilizar el sistema de reglas de *Fallout*, que permite hacer pausa en el juego para dar órdenes. El juego, que estará listo a finales de año, ofrece cuatro tipos de magia y seis razas jugables. El sistema de personajes estará basado en sus habilidades, por lo que afrontarán los retos que les depare el juego de diversas maneras, ya sea mediante el combate, la diplomacia, el sigilo o una combinación de los tres. El desarrollo del argumento no será lineal y en sus aventuras podrán participar hasta seis jugadores en modo cooperativo.



***Torn* es la crónica de un calvario. El tuyo, claro está.**

MATADEROS FLOTANTES

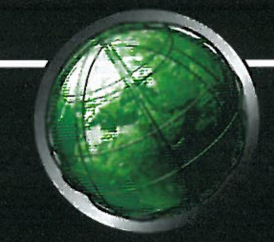
Nuevos mapas de aficionados para Q3A

La conocida web de fans PlanetQuake ha pedido a LvL - Q3A, una web de admiradores de *Quake 3 Arena*, que seleccione ocho mapas del juego creados por aficionados y los ha recopilado en un nuevo *pack* llamado *Space Madness*. Los ocho mapas están ambientados en el espacio o suspendidos en el aire y puedes jugarlos tú solo o a través del servidor que PlanetQuake ha dedicado al *pack*. Encontrarás más información y el enlace para descargarte *Space Madness* (24 MB) en www.planetquake.com/features/articles/lvlpq_pack1.shtml.





No, no son naves espaciales. Son los nuevos mapas flotantes para *Q3A*.

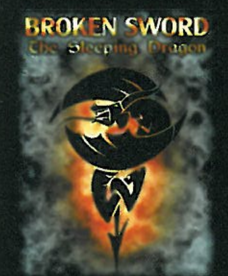


A LA CARRERA

HOMEWORLD 2

Sí, estás leyendo bien. Sierra prepara la secuela de *Homeworld*, el revolucionario juego de estrategia en tiempo real de Relic. Poco más sabemos, pues la web oficial del juego (www.sierrastudios.com/games/homeworld2/) sólo informa de que se publicará en el 2002.

BROKEN SWORD 3

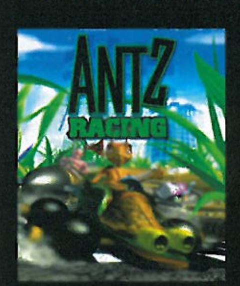


El estudio inglés Revolution ha confirmado que habrá una tercera entrega de la serie de juegos de aventuras *Broken Sword*. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* tendrá mejores gráficos 3D y una jugabilidad nueva. Volveremos a ver a George Stobbart y Nico, algo más viejos, a finales del 2002.

DUKE NUKEM DE PELÍCULA

Dimension Films (*Scream*) se ha hecho con los derechos de *Duke Nukem: The Movie*. Larry Kasanoff (*Mortal Kombat*) y Threshold Entertainment producirán la película, que se basará en el famoso personaje de 3D Realms. En el filme, cuyo estreno y protagonista están aún por determinar, Duke evitará que una nave alienígena choque contra la Tierra.

CARRERAS DE INSECTOS



Planeta DeAgostini lanzará próximamente *AntZ Racing*, un arcade de carreras de insectos producido por Empire Interactive y basado en la película *HormigaZ*. En el juego todas las tribus de insectos competirán entre sí con vehículos extravagantes, desde latas de sardinas a hojas de todo tipo.

TU WEB DE DUNGEON SIEGE

En la web oficial del próximo juego de rol de Microsoft, *Dungeon Siege* (www.microsoft.com/games/dungeonsiege/), puedes descargarte un Fan Site Kit (FSK), es decir, un *kit* que te permite crear tu web personal dedicada al juego. El *kit* contiene imágenes, arte gráfico, personajes y logos. *Dungeon Siege* se publicará en otoño.



LOS AFORTUNADOS DE MARZO

Los ganadores del concurso *Rainbow Six* son:

Covert Ops Essentials
Juan A. Coronel, Tabernes Blanques (Valencia)
Luis Miguel Galán, El Robledo (Ciudad Real)
Jesús M. Alcalá, Villaverde Bajo (Madrid)
Pablo Tortajada, Madrid
Javier González, Burgos
Marcial Benítez, Ordizia (Guipúzcoa)
Antonio Barrera, Valencia
Kenzo J. Hosokawa, Madrid
Enric Tanco, Valls (Tarragona)
Iosu Arranz, Basauri (Vizcaya)

Rogue Spear + Urban Operations
Benjamín Alonso, Mieres (Asturias)
Fco. Javier Esteve, Sax (Alicante)
Iván Fuente, San Andrés del Rabanedo (León)
David Pedret, Barcelona
J. Antonio Orellana, Málaga
F. José da Cuña, Valladolid
J. Ángel Melero, Silla (Valencia)
David Barrachina, Barcelona
Rafael Carrillo, Sevilla
Fermín García, Pamplona

Rainbow Six + Eagle Watch
Sergio Lara, Móstoles (Madrid)
Miguel Ángel Salamanca, Palma de Mallorca
Fco. Javier Bascones, Bilbao
José Manuel Aluiz, Zaragoza
Diego Pajuelo, Priego de Córdoba (Córdoba)
Miguel Antonio Eiriz, Santander
Elisenda González, Barcelona
Iván González, Cáceres
Aarón Campos, La Victoria (Tenerife)
Javier Hernández, Madrid

Los ganadores del concurso Half-Life Generation son:
Juan L. Serrano, Torrejón de Ardoz (Madrid)
Juan Salvador Puerma, La Higuera (Jaén)
Héctor Barriolenguo, Navatejera (León)
Daniel González, Madrid
Alberto Manzano, Zamora
Juan Manuel Pizarro, Plasencia (Cáceres)
Iñigo Iglesias, Donosti
Roberto Pinto, Barberá del Vallés (Barcelona)
Robert Turner, Gumiel de Izán (Burgos)
César de Andrés, Benidorm (Alicante)
María Marro, Barcelona
Francesc Baulenas, Sant Feliu de Codines (Barcelona)
Alberto de Propios, Madrid
Javier Gómez, Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Antonio Barrera, Valencia

EN LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO

Nuevo lanzamiento de FX Interactive

Submarine Titans, un juego de estrategia en tiempo real desarrollado por Ellipse Studios (*Ancient Conquest*), llegará este mes a nuestro país de la mano de FX Interactive. La humanidad se ha visto obligada a vivir en el fondo del mar después de que el impacto de un cometa haya anegado la superficie de la Tierra. Dos civilizaciones y una tercera fuerza de origen extraterrestre competirán por el Corium 276, la única fuente de energía de que disponen las diferentes colonias para subsistir bajo el agua.

En las 30 misiones del juego, repartidas en tres campañas, tendrás que dirigir a la civilización que elijas hacia la supremacía mundial. Podrás personalizar las formaciones de tus unidades (41 clases diferentes) y el comportamiento de su inteligencia artificial, y hacer uso de 179 tecnologías y 79 tipos de submarinos y estructuras. Además, el juego incluirá un editor de campañas y misiones y soporte para partidas de hasta 24 jugadores. Pero el gran atractivo del juego es su precio, 2.995 pesetas. FX Interactive sigue con su política de ofrecer juegos a precios asequibles, lo que es de agradecer tal y como está el patio.



Ni debajo del agua podemos vivir en paz. Somos lo peor.

ORIENTE MEDIO EN LLAMAS

Talonsoft recrea las guerras entre árabes e israelíes

Los estudios norteamericanos contemplan los conflictos reales que sufre el resto del mundo como un tema más para sus juegos. Todo vale, y tras el poco tacto de Crave con su *Global Operations*, Talonsoft anuncia ahora para este verano un juego de estrategia por turnos basado en el conflicto histórico entre árabes e israelíes. *Arab-Israeli Wars 1948-1973* permite al jugador recrear las cuatro guerras de este cruento conflicto, todavía vivo hoy día: la primera en 1948, originada por la proclamación del Estado de Israel, la guerra del Sinaí en 1956, la de los Seis Días en 1967 y la última del Yom Kipur en 1973.

El juego incluye 22 escenarios situados en Oriente Medio y armamento real, como cazas, tanques y misiles de las diferentes épocas. Podrás coordinar tus maniobras en mapas 2D y 3D, lanzar ataques nocturnos y medir tus fuerzas con hasta 15 jugadores a través de LAN e Internet.

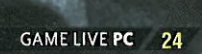


El nuevo juego de Talonsoft es, cuando menos, desafortunado.



DE PARTY EN PARTY

Por M. Echarri

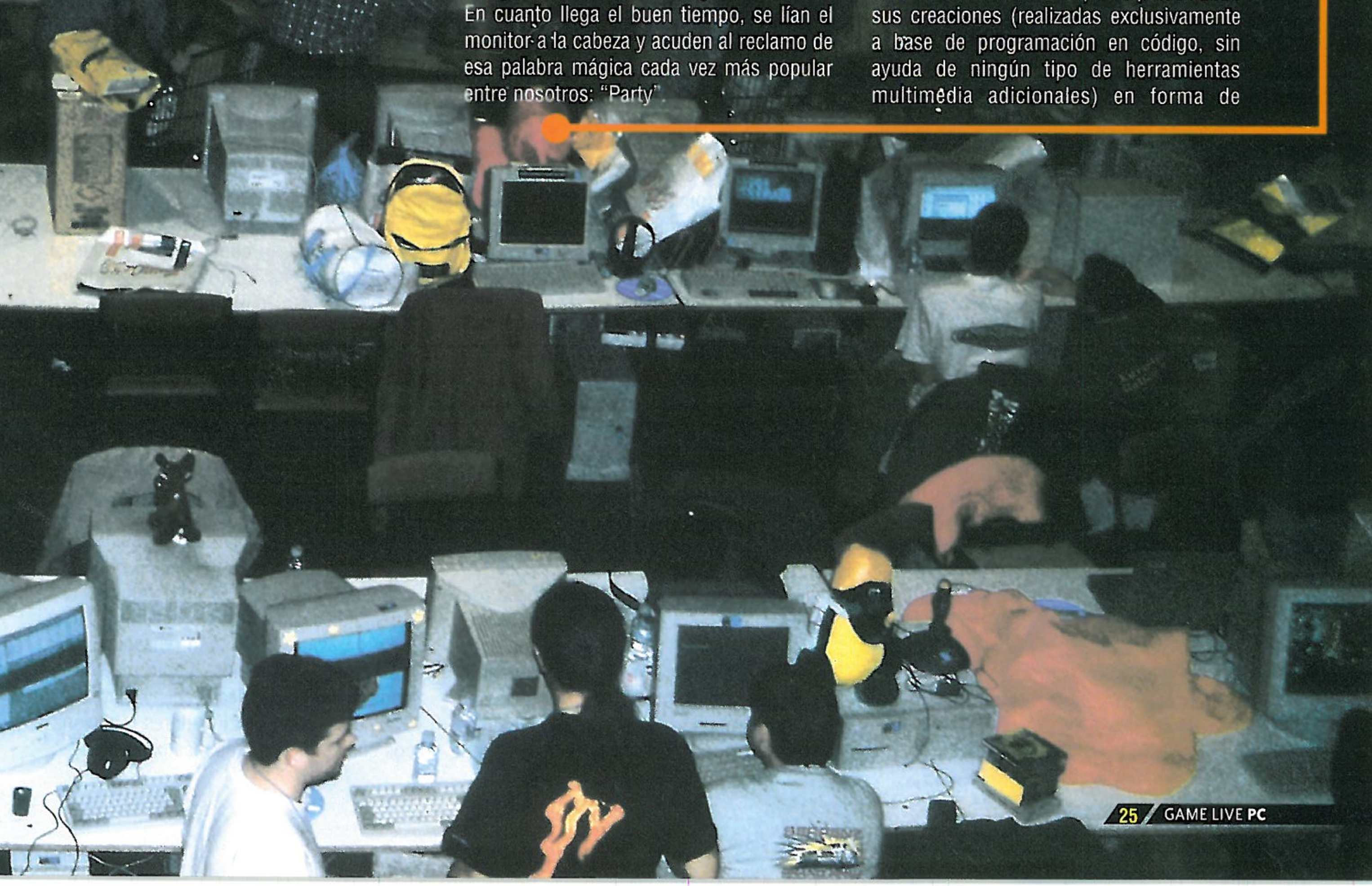


Unas vacaciones con el PC a cuestas

Prepárate para unas vacaciones de primavera o verano a pie de teclado. Como parece que este año tampoco vas a poder ir de safari a Kenia, ¿qué te parecería embalar tu PC y asistir a alguna de las party (reuniones informáticas masivas en que se juega en red) que se celebran en diferentes ciudades españolas? Todavía estás a tiempo de acudir a unas cuantas.

¿Dispuesto a pasar tres o cuatro días de tu vida en una party informática? A menos que organicen una en el pabellón deportivo o el palacio de congresos de tu barrio, lo más probable es que te veas obligado a embalar tu PC y tus periféricos y recorrer cientos y quién sabe si miles de kilómetros. ¿Cientos de kilómetros con tu ordenador a cuestas para jugar unas partidas *on line*?, se preguntarán los menos audaces. Pues sí, y cada vez son más los jóvenes españoles que lo hacen un año sí y otro también. En cuanto llega el buen tiempo, se lían el monitor a la cabeza y acuden al reclamo de esa palabra mágica cada vez más popular entre nosotros: "Party".

Esta fiebre que salta fronteras tuvo su origen hace algo más de una década en el norte de Europa. Los informáticos escandinavos fueron los primeros en reunirse en torno a sus máquinas para poner en común conocimientos y aficiones. Las primeras reuniones solían atraer a aficionados con amplios conocimientos de informática cuyas principales áreas de interés eran la programación y el arte digital. Alrededor de este núcleo de expertos nació la llamada Demo Scene. Los "esceneros", cómo se ha dado en llamarlos en España, presentaban sus creaciones (realizadas exclusivamente a base de programación en código, sin ayuda de ningún tipo de herramientas multimedia adicionales) en forma de



MANUAL DE SUPERVIVENCIA

Aunque en las páginas web de casi todos los organizadores encontrarás completas guías de supervivencia con casi todo lo que necesitas saber, aquí tienes un puñado de consejos básicos para que sepas dónde te metes y qué es lo que te espera.

¿QUÉ DEBES LLEVAR?

1. Tu ordenador. Si vas a participar en el apartado de juegos *on line*, necesitarás un equipo de prestaciones razonables.
2. Una tarjeta de red. Si no la tienes ya, las principales party te ofrecen la posibilidad de comprar una casi a precio de coste. Asegúrate de consultar la configuración necesaria en la página web de los organizadores.
3. El CD ROM del sistema operativo y los drivers de tu PC

POR SI ACASO

4. Unos auriculares. Los organizadores suelen "recomendar" el uso de auriculares o (como en el caso de la Euskal Party) prohíben directamente el uso de altavoces.
5. Copias (por supuesto, originales) de los juegos a los que pretendes jugar durante la party. Tampoco estará de más que traigas los parches y actualizaciones de que dispongas.
6. Un juego de enchufes o ladrón Casi seguro que sólo dispondrás de una toma de corriente. No olvides llevar tantos cables de alimentación como vayan a serte necesarios.
7. La mascota que sueles tener sobre tu monitor, la foto de tu pareja, el mapa de tu pueblo y cualquier otro detalle que te ayude a sentirte en casa mientras juegas.
8. DNI - Seguro que eres muy popular en tu barrio, pero aquí casi nadie te conoce. Ya verás como te lo piden al entrar.
9. Cinta aislante - Ten en cuenta que todo lo que desembales al llegar a la party luego vas a tener que volverlo a embalar.
10. Desodorante - Detalle que la gente olvida con frecuencia. Los demás te lo agradecerán.
11. Saco de dormir - Incluso en los maratones informáticos se duerme. Aunque poco.
12. Dosis razonables de buena voluntad y sentido común. El sentido del humor también será bienvenido. Recuerda que las party son, sobre todo, una forma estupenda de conocer a gente que comparte una de tus aficiones.



Una panorámica del Palacio de Congresos de Valencia: Campus Party 2000.

demos que exhibían durante estos encuentros.

Murieron con los drivers puestos

Las reuniones de la Demo Scene seguirían siendo algo más bien minoritario si no fuese porque Internet y el juego en red se cruzaron en su camino. A mediados de los 90 los jugadores americanos empezaron a organizar LAN Parties caseras, encuentros de carácter lúdico en que 15 o 20 jugadores se reunían para jugar a *Quake* o *Total Annihilation* en red local. Con el tiempo estos encuentros fueron convirtiéndose en sesiones maratonianas que cada vez reunían a más jugadores en torno a redes más potentes.

Fue en Europa donde se dio el paso definitivo para popularizar las party y convertirlas en lo que ahora son: los encuentros de la Demo Scene empezaron a incluir juegos en red para aumentar así el número de inscripciones y conseguir subvenciones y cobertura informativa. De esta forma nacieron las party generalistas, como la monstruosa The Gathering, una reunión que se celebra todos los veranos en Hammark, Noruega, y reúne a 5.000 aficionados, la mayoría de ellos jugadores en red. Otras dos reuniones masivas son la danesa The Party y la finlandesa The Assembly.

El juego on line ha popularizado las antes minoritarias maratones informáticas

Pero los jugadores españoles no tenemos por qué mirar más allá de nuestras fronteras. En nuestro país existe una sólida tradición de reuniones de este tipo que se remonta a 1993, el año de la primera Euskal Party, y la más popular de las fiestas españolas, la Campus Party, va a reunir a 2.000 personas por segundo año consecutivo. Otro encuentro masivo, la Xuventude Galicia Net, se ha consolidado gracias al éxito de las dos ediciones celebradas y varias iniciativas más modestas (Party Sur, Durango Party, BCN Party...) empiezan a hacerse un hueco en el calendario.



***Counter Strike* es todo un clásico del juego en red.**

Málaga, Valencia, Bilbao...

"En diciembre del 95", nos explica Belinda Galiano, presidenta de la Asociación E3 Futura, que organiza la Campus Party, "vimos un reportaje de TVE 2 sobre las party del norte de Europa. Aquello nos pareció fascinante y nos propusimos hacer algo parecido, pero con vocación más generalista. Queríamos reunir no sólo a locos de la informática de nivel muy avanzado, sino también a jugadores o aficionados con conocimientos más básicos".

La más épica de las batallas en la menor de las escalas...

Bienvenidos a ExcaliBug, un universo mágico en el que la lucha entre la luz y las sombras está a punto de desencadenarse.

En esta ocasión un puñado de insectos desempeñará el papel de héroes en un capítulo más del eterno enfrentamiento entre el bien y el mal.

La ayuda de un elemento místico donado por los Dioses (los humanos), una esquirla de la espada Excalibur, puede ser decisiva a la hora del desenlace.

Más de 40 personajes con niveles de evolución de habilidades, en una combinación única de estrategia y rol.

Potente motor 3D, que soporta los más avanzados efectos visuales y de iluminación.

15 escenarios: Cuevas, pantanos, interiores de castillos... ambientaciones nocturnas y diurnas.





DOBLE CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

"La riqueza del guión, su variada jugabilidad y su cómoda interfaz lo elevan hasta un punto en el que no tiene nada que envidiar a cualquier otro título de rol y estrategia". Gamesreview: 89

"Uno de los juegos más sorprendentes de los últimos tiempos" Micromanía: 82

"Excalibug recrea un espectacular mundo tridimensional a la reducida escala de sus habitantes. Los escenarios por los que nos movemos son amplios, variados y sorprendentemente ricos en detalles" Computer Gaming World







hasta donde llegue tu imaginación



A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com


Los estrategas en red casi siempre eligen el mismo título: *Age of Empires 2.*


Las arenas del tercer *Quake* siguen sirviendo de punto de encuentro virtual.

En verano del 96, apenas ocho meses después de que se les ocurriese la idea, inauguraban en Mollina, en la provincia de Málaga, la primera edición de la Campus Party. "La promocionamos de forma muy artesanal. Empezamos abriendo un canal de IRC para darla a conocer y a finales de mayo estrenamos la página web oficial y abrimos el periodo de inscripción. Nos llegaron 250 solicitudes".

Este grupo de pioneros dedicó tres días a disputar competiciones masivas de *Quake*, *Duke Nukem* o *Command & Conquer*, navegar por Internet, programar o asistir a proyecciones de demos y conferencias. La segunda edición reunió también en Mollina a más de 500 jugadores y en la tercera se alcanzaron los 750 y, por primera vez, hubo que rechazar cientos de solicitudes.

"En la tercera party, el año 99, nos dimos cuenta de que Mollina se nos estaba quedando pequeño", explica Galiano. "Necesitábamos un escenario más grande para que la Party pudiese crecer y optamos por el museo de las Ciencias de Valencia. De esta forma se alcanzaron los 2.000 inscritos, un 80% españoles y el resto de varios países de Europa Occidental y América Latina". La asignatura pendiente tal vez sea aumentar la participación femenina, aunque Galiano destaca que en la pasada edición el 17% de los inscritos eran chicas, un porcentaje muy alto si hablamos de reuniones informáticas. La mala noticia es que si no has reservado tu plaza para la edición de este año ya es demasiado tarde para hacerlo: el periodo de inscripción se abría el pasado 9 de abril y en un cuarto de hora se habían cubierto todas las vacantes.

Las 2000 plazas de la Campus Party de este año se agotaron en apenas un cuarto de hora


Con la mascota sobre el monitor en la última Xuventude Galicia Net.

Dos años antes de la primera Campus Party, un grupo de 36 amigos más o menos vinculados a la Demo Scene se había reunido en Urretxu, un pueblo de Guipúzcoa. Desde entonces, cada último fin de semana de julio se celebra una nueva edición de la Euskal Party, la decana de las fiestas informáticas estatales. Como en el caso de la Campus Party, los organizadores (muchos de ellos veteranos programadores de Amiga) han ido abriendo progresivamente la Party a jugadores y a cualquiera con ganas de disfrutar de unas jornadas lúdicas con su ordenador. La reunión ha ido cambiando de escenario a medida que crecía el número de participantes. La cuarta Euskal ya reunió a más de 400 personas y la séptima superó por primera vez la barrera de los 1.000.

LAS PRÓXIMAS PARTY...

CAMPUS PARTY

LUGAR: Valencia
FECHAS: Del 6 al 12 de agosto.
ACTIVIDADES: Juegos en red, Demo Scene, Linux, conferencias y concursos.
WEB: www.campus-party.org
NÚMERO DE PLAZAS: 2.000.
PRECIO: 14.000 pesetas (incluye alojamiento y pensión completa).

EUSKAL PARTY 9

LUGAR: Bilbao
FECHAS: Última semana de Julio (pendiente de confirmación).
ACTIVIDADES PREVISTAS: Juegos en red, Demo Scene, conferencias y concursos.
WEB: www.euskalparty.com
NÚMERO DE PLAZAS: 1.200
PRECIO: 3.000 pesetas (2.000 anticipada) por los cuatro días.

PARTYSUR 2001

LUGAR: Estepona (Málaga)
FECHAS: Del 20 al 22 de julio.
ACTIVIDADES PREVISTAS: Juegos en red, Demo Scene y programación.
WEB: www.partysur2001.com
NÚMERO DE PLAZAS: 300
PRECIO: Gratuito. Las reservas deben ir acompañadas de una fianza de 2.000 que se recuperará en cuanto se inicie la Party.



Primera hora de la mañana: un puñado de elegidos sigue a pie de teclado mientras el mundo duerme.



Una imagen de la cabina de *CFS*, el simulador más volado en la Red.



Orgullo canino: Qué ganas tenía de poner las pezuñas sobre este teclado.

Juntos y también revueltos

Para este año se espera que más de 1.200 aficionados abarroten el vestíbulo de la Feria de Muestras y Exposiciones de Bilbao y que unos centenares más se conecten vía satélite desde el Kursaal de San Sebastián, algo que ya se hizo el año pasado. Los organizadores destacan que la Euskal "nada contra corriente, ya que permite a los informáticos reunirse y establecer relaciones personales en un momento en que Internet tiende a aislarlos y hacer que sólo se relacionen entre sí a través de mensajes de correo o chats".

En el área de Málaga, un grupo de aficionados a los que coordina Juan Pedro Rodríguez Sánchez se ha propuesto cubrir el hueco que deja el traslado de la Campus Party a Valencia. La Party Sur es comparativamente modesta (el año pasado fueron 200 los participantes), pero se desarrolla en un escenario muy apropiado, el Palacio de Congresos y Exposiciones de Estepona, un cómodo edificio a apenas cincuenta metros de la playa, la inscripción es gratuita y tiene un agradable aire familiar. El único problema que ha encontrado hasta ahora Rodríguez Sánchez es que "la gente de la Demo Scene no se siente muy cómoda si la mezclas con los jugadores", por lo que se está planteando crear dos espacios independientes. Las party están proliferando como champiñones por las ciudades de nuestro país y representan una buena oportunidad para medirse en vivo y en directo con otros jugadores, compartir conocimientos y vivir unos días diferentes.

DE TURISMO

Puede que la Península Ibérica se os quede pequeña a ti y a tu PC. Si es así, aquí tienes unas cuantas direcciones para jugadores cosmopolitas.

HI-LAN GAMES
Lugar: Nairnshire (Reino Unido)
Fecha: 6 de mayo
Web: www.hi-langames.co.uk

BIRDIE 11
Lugar: Upsala (Suecia)
Fecha: Del 25 al 27 de mayo
Web: www.birdie.org

NORDIK-LAN
Lugar: Dunkerque (Francia)
Fecha: 23 y 24 de junio
Web: www.nordik-lan.fr.st

LANWAHN 2001
Lugar: Muellendorf (Austria)
Fecha: Del 6 al 8 de julio
Web: www.lanwahn.at

INTERSTATE LAN 2001
Lugar: Hasselt (Bélgica)
Fecha: Del 8 al 10 de julio
Web: http:/users.pandora.be/interstate/

NETCOLLISION
Lugar: Munich (Alemania)
Fecha: 20 y 22 de julio
Web: www.netcollision.de

CELLARSTOCK
Lugar: Sheffield (Reino Unido)
Fecha: Del 7 al 9 de agosto
E-mail: ecca00cdy@sheffield.ac.uk

NORVEGIA001
Lugar: Skien (Noruega)
Fecha: Del 4 al 7 de octubre
Web: www.neutralzone.com/norvegia/

BCN PARTY 2001

LUGAR: Barcelona
FECHAS: Por determinar, aunque la anterior se celebró en octubre
ACTIVIDADES PREVISTAS: Por determinar, aunque es una party dedicada casi exclusivamente a la Demo Scene
WEB: www.omicronbcn.com
NÚMERO DE PLAZAS: Por determinar
PRECIO: Por determinar

DURANGO PARTY II

LUGAR: Durango (Vizcaya)
FECHAS: Del 12 al 22 de abril
ACTIVIDADES DESARROLLADAS: Juegos en red y Demo Scene
WEB: www.durangoparty.org
NÚMERO DE PLAZAS: 200
PRECIO: 1.500 pesetas

XUVENTUDE GALICIA NET

LUGAR: Santiago de Compostela
FECHAS: Del 6 al 8 de abril
ACTIVIDADES DESARROLLADAS: Juegos en red, Linux, Demo Scene y conferencias.
WEB: www.xuventudegalicia.net
NÚMERO DE PLAZAS: 1.100
PRECIO: 3.000 pesetas

YA SE HAN CELEBRADO...

XUVENTUDE GALICIA NET 2001

GALICIA, ¿SITIO DISTINTO?

Jugadores, internautas, esceneros, locos de Linux y otras especies nocturnas se reunieron en Santiago de Compostela para participar en el segundo maratón informático organizado por la Xunta de Galicia.



La consejera de Familia y Juventud inaugura la Party con besos y abrazos.

El jueves 5 de abril, a media tarde, el Palacio de Congresos de Santiago parecía un páramo desierto. La consejera de Familia, empleo y Juventud de la Xunta de Galicia paseó por el vestíbulo vacío en el que los únicos ordenadores eran los de la organización, estrechó un par de manos, sonrió a los fotógrafos... y eso fue todo. De manera informal quedaba inaugurada la segunda edición del maratón informático gallego. A las doce de la noche se producía el encendido oficial de los ordenadores que soportarían la red. Los primeros asistentes empezaban a asomar la nariz por el Palacio, esperando con impaciencia que llegasen las diez de la mañana, el momento previsto para recoger las acreditaciones y empezar a instalar los equipos.

Desde que el recinto abrió sus puertas hasta la hora de comer, el millar largo de jóvenes entre 16 y 30 años que participaba en la edición de este año fue llegando, haciéndose un hueco en alguna de las 21 filas de mesa que abarrotaban el vestíbulo y desembalando sus ordenadores. La mayoría eran gallegos, aunque cerca de un 20% venían del resto de España. Habían llegado en coches particulares, autobuses de línea, furgonetas alquiladas... Algunos, como Eduard, informático catalán de 29 años, están más que acostumbrados a moverse de party en party. Eduard ha participado en más de 20 reuniones europeas. Se considera a sí mismo un profesional de las party, ya que cubre gastos con los premios que acumula en concursos de la Demo Scene y con algunas "contribuciones voluntarias".

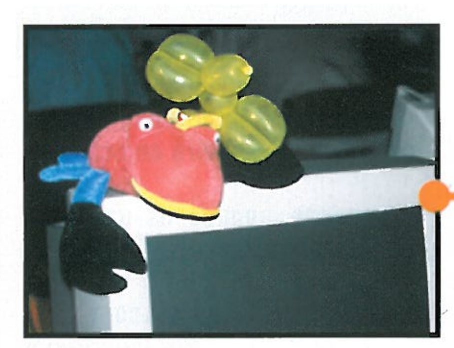
Él también ha oído los rumores: dicen que Microsoft ha enviado aquí a una flotilla de cazatalentos. Tal vez alguno de los jóvenes que participan en la Demo Scene o el encuentro Linux consiga pronto un contrato.

De la red al tatami

Pero el grueso de los participantes ha venido a jugar. A *Quake 3 Arena*, *Starcraft*, *Age of Empires 2*, *Counter Strike* y *Flight Simulator*, que han sido los juegos elegidos en la votación previa. Algunos, como Carlos, de Lugo, se quejaban de la hora prevista para la segunda eliminatoria ¡las seis de la mañana!: "a esas horas ni te sientes los dedos. ¿Cómo vas a jugar bien a *Quake*?". Pero los más veteranos ya saben que en una party no se duerme. Esto es una prueba física y cuando mejor se juega es cuando no entra en el vestíbulo ni un rayo de luz natural y mejor se ven los monitores.

Hay quien ni siquiera sale del recinto para ir a descansar o a ducharse al cercano albergue juvenil del Monte de Gozo. Echan una cabezada en el tatami instalado en una de las salas anexas, haciendo turnos para que nadie "sospechoso" se acerque a sus ordenadores. Sí que salen un momento para comer algo a toda prisa en la cafetería y sus "descansos" entre juego y juego consisten en enviar algún mail, consultar la prensa digital o (¡glupps!) hacer alguna descarga de Napster. Luis, de Coruña, confiesa que en 48 horas sólo se ha levantado una vez: para estirar las piernas y asistir a la conferencia de Microsoft sobre la Xbox. Otras, como las de Linux o el futuro de los negocios *on line*, no han conseguido separarle de su PC: "Parecen interesantes, pero yo he venido aquí a jugar en red. Y 72 horas tampoco son tanto tiempo".

A partir del segundo día apenas había sitio para apoyar los codos en la mesa.



El microsaurio Bartolo cuidándole la viña a su feliz propietario.



VIDEOJUEGOS Y CINE

Juntos pero no revueltos

La barrera invisible que un día separó el monitor de los PC del resto de pantallas hace ya muchos años que saltó por los aires. Los juegos se nutren cada vez con mayor frecuencia de licencias y argumentos cinematográficos. La noticia de que Dave Perry ya está trabajando en el juego inspirado en *Matrix* nos ha animado a darle un repaso al momento dulce por el que pasan las relaciones entre juegos y celuloide.

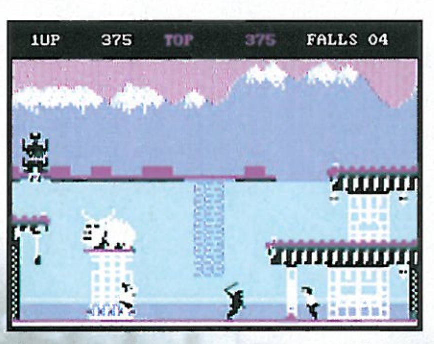
Por G. Masnou

La industria cinematográfica existe desde hace mas de cien años, la de los videojuegos tiene poco más de veinte. Pero a pesar de este detalle, existen evidentes paralelismos entre la evolución de una y otra. Al principio de su existencia, juegos y películas eran producto del esfuerzo de tipos voluntariosos cuya única vida social consistía en acudir a la convención anual de ermitaños anónimos. En la actualidad, para realizar un juego o una película decente hace falta movilizar a un ejercito de productores, artistas gráficos, diseñadores y músicos famosos y, a ser posible, con tirón comercial.

La noble tradición de juegos con argumentos de cine se remonta a *Bruce Lee*, juego de Datasoft publicado por U.S. Gold en el año 1983 en el que todo lo que se veía en pantalla era una serie de cuadros y líneas verticales. Por aquel entonces, comparar un videojuego con una película estaba tipificado como delito contra el sentido común y se sancionaba con la más sonora de las carcajadas.

Pero con la aparición de los Pentium III, el CD-ROM, el DVD, las aceleradoras 3D y las tarjetas de sonido de 128 bits, llegaron los gráficos con miles de polígo-


Ash y su inseparable motosierra vuelven a hacer de las suyas.



Bruce Lee demuestra que en el año 1983 era imposible realizar una conversión cinematográfica fidedigna.

nos y unas texturas de calidad fotográfica. Lo cierto es que los juegos se han vuelto mucho más espectaculares y realistas y, por primera vez, resisten ser comparados en cuanto a calidad técnica con las mismísimas películas. Los grandes estudios de Hollywood han estado muy atentos a este imparable proceso y han ido estrechando relaciones con las principales empresas de desarrollo y distribución de videojuegos.


La segunda entrega de *AVP* utilizará el mismo motor que *No One Live Forever*.

Con toda probabilidad ya habrás jugado alguna vez a juegos basados en licencias cinematográficas. Si te lo pasaste bomba con *The Fallen, Alien vs Predator, Blair Witch: Rustin Parr o Starship Troopers*, es mucho más y, en algunos casos, incluso mucho mejor, lo que te espera a la vuelta de la esquina. Pero será mejor que vayamos por partes.

El zorro de sienes plateadas

Si hay una gran productora norteamericana que ha apostado decididamente por el ocio virtual, ésa es la 20th Century Fox. La compañía del zorro inauguró en 1996 su propia división de videojuegos, la Fox Interactive. En solamente cinco años, esta división se ha convertido en uno de los principales editores mundiales de videojuegos. En lo que a adaptaciones de licencias cinematográficas se refiere, sólo Lucas Arts es capaz de hacerle sombra. Entre sus juegos más famosos destacan un montón de licencias: *La Jungla de Cristal, Independence Day, The X-Files Game* (editado aquí como *Expediente X*) y tal vez el juego más popular de la compañía, *Aliens vs Predator*.

La Fox vuelve a la carga este año precisamente con la secuela de este último título. *Aliens Vs Predator 2* está en pleno proceso de gestación y puede que no falte a la cita con la próxima Navidad. Este juego, que está siendo desarrollado por Monolith, utilizará la última versión del motor Lithtech (actualmente la 2.5) aprovechando así las múltiples mejoras que incorpora este motor grafico, ya utilizado con notables resultados en *No One Lives Forever* o *Aiken's Artifact*. David Stalker, productor del juego, destaca que "se ha

PELÍCULAS QUE SE CONVIRTIERON EN JUEGOS



INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

La primera superproducción para PC. El juego de Lucas Arts marcó un antes y un después en el género de las aventuras gráficas gracias a su estupenda factura y a su sentido del humor.
Fidelidad de la adaptación: 9/10



BLADE RUNNER

La película de culto de Ridley Scott se convirtió en una soberbia aventura de apuntar y hacer clic ambientada en un mundo de lluvias perennes y cegadoras luces de neón.
Fidelidad de la adaptación: 9/10



LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Lucas Arts le ha sacado muchísimo partido a su mejor licencia facturando docenas de juegos, la mayoría de ellos simuladores y arcade. El mejor, sin duda, fue *X-Wing Alliance*.
Fidelidad de la adaptación: 8/10



EL QUINTO ELEMENTO

La taquillera película de Luc Besson en que Bruce Willis interpretó a un taxista del Nueva York del siglo XXV se convirtió en un juego de plataformas aceptable, sin más.
Fidelidad de la adaptación: 6/10

JUEGOS QUE INSPIRARON PELÍCULAS



STREET FIGHTER

En 1994, el clásico *arcade* de Capcom se convirtió en una mediocre cinta a mayor gloria de Van Damme. Argumento inexistente y combates entre espectaculares y ridículos.
Fidelidad de la adaptación: 5/10



MORTAL KOMBAT

Acclaim realizó una excelente conversión a PC del juego original para recreativa y Paul Anderson, director especializado en publicidad y clips musicales, llevó el juego al cine con cierta dignidad.
Fidelidad de la adaptación: 7/10



WING COMMANDER

El propio Chris Roberts se encargó de llevar al cine su saga de simuladores especiales. La película tuvo que competir con el *Episodio I* de Lucas y fue vapuleada por crítica y público.
Fidelidad de la adaptación: 8/10



TOMB RAIDER

El futuro inmediato es una mujer de bandera, con Oscar a cuestas (Angelina Jolie), llevando a Lara Croft a la pantalla grande. Dirige Simon West, el realizador de *Con Air*.
Fidelidad de la adaptación: Desconocida

hecho caso a los aficionados a la ciencia ficción y a los que jugaron al primer *Aliens* y la secuela estará mucho más centrada en un sólido guión, con lo que se potenciará el componente de aventura".

Para otoño Fox Interactive tiene prevista la salida al mercado de *Buffy la Cazavampiros*, un juego de acción basado en la serie televisiva del mismo título. The Collective se está encargando de las labores de desarrollo y ya ha hecho públicas imágenes que hablan de un juego con gráficos soberbios y que combinará acción y aventura en tercera persona, siguiendo el patrón que tan buenos resultados diera con *The Fallen*.

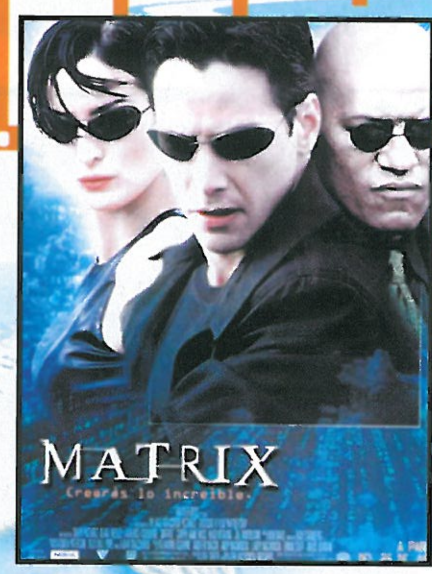
El último as que la Fox guarda en la manga es la adaptación de una de las películas de ciencia ficción más veneradas de la historia, *El planeta de los simios*, que también verá la luz entre finales de este año y principios del próximo. Se espera que sea el primero de una extensa serie y reproduce a grandes rasgos el argumento de la primera película de la saga simiesca, protagonizada por Charlton Heston en 1968. Tu papel será el de último ser humano inteligente en un mundo futuro regido por primates. El juego ya fue anunciado hace casi un año, pero parece que su desarrollo está reorientándose para adaptarlo a las novedades tecnológicas aparecidas en los últimos meses, así que no hay fecha oficial para su edición y todo apunta a que puede ir para largo.

Dave Perry dirigirá personalmente el desarrollo de Matrix



Y *Matrix* eligió a Dave Perry

Ahora llega el momento de dedicarle unas líneas al que promete ser uno de los juegos con licencia más grandes de todos los tiempos: *Matrix*. Interplay ha firmado recientemente un contrato multimillonario (se habla de unos 10 millones de dólares) con la Warner Bros para hacerse con los derechos de la película de los hermanos Wachowski. Hace unos meses se llegó a publicar que la licencia exclusiva iría a parar a manos de Sony y su PS2 y que Hideo Kojima (creador de *Metal Gear Solid*) iba a ser el encargado de desarrollar el juego. Pero finalmente es Shiny, la compañía del popular Dave Perry, la que ha logrado llevarse el gato al agua. Y lo mejor es que Interplay ha confirmado que



Con la adaptación de *Matrix* Shiny pone en juego parte de su bien ganado prestigio.



Bond también va a ponerse a tiro de compatible gracias a *El mundo nunca es suficiente*.

No teníamos muchas esperanzas puestas en Buffy, pero tras jugar a *The Fallen* hemos cambiado de opinión.

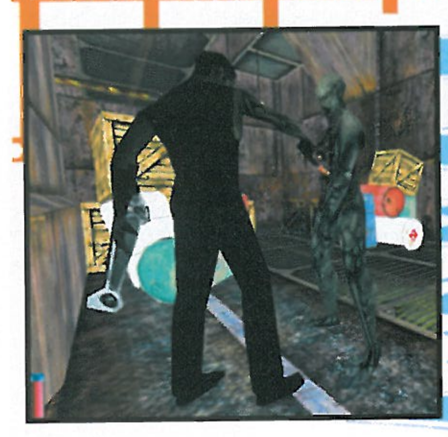
habrá versión para PC y no una simple conversión a posteriori del juego que se edite en formato PS2.

En el proceso de desarrollo del juego se espera que participen directamente los hermanos Wachowski, grandes aficionados a los juegos y admiradores del trabajo de David Perry, aunque actualmente se encuentran rodando la segunda y tercera entregas de su aclamado filme. Dave Perry cogerá las riendas del proyecto y asumirá el papel de diseñador jefe, una buena noticia si tenemos en cuenta que Perry no había trabajado personalmente en el desarrollo de un juego de Shiny desde el lejano *Earthworm Jim*.

Las razones de este superior grado de implicación son, en palabras de Perry, que "no se trata de un juego cualquiera, sino de algo realmente grande. Además, se nos ha confirmado que tendremos pleno acceso al rodaje de las películas y que los dos procesos de creación se desarrollarán en paralelo". En resumen, que esto, más que un contrato de licencia, "va a ser una verdadera colaboración entre cine y diseño informático".

Bioware se sube a la galaxia

Otra noticia destacable es que Lucas Arts va a ceder por primera vez a otra compañía el honor de desarrollar un juego basado en *La guerra de las galaxias*. La división de juegos fundada por George Lucas parece haber escarmentado tras el fracaso de algunos de los últimos juegos de la licencia y ha dejado en manos de Bioware, los creadores de *Baldur's Gate 2*, la realización del



El juego basado en *Abierto hasta el amanecer* estará listo en septiembre.

primer juego de rol basado en el universo *Star Wars*. Los resultados de esta colaboración de lujo no serán palpables hasta bien entrado el año 2002, que es la fecha oficial para la aparición del juego.

Del guión poco se sabe, tan sólo que los hechos ocurrirán cuatro mil años antes del *Episodio 1* y que reflejarán las batallas entre las dos órdenes de caballería mística rivales, los Jedi y los Sith. Tom Sarris, portavoz de Lucas Arts, ha asegurado que "éste es el juego que mucha gente lleva años pidiendo que hagamos". Según Sarris, "el género de rol era nuestra asignatura pendiente, y cuando por fin nos planteamos hacer un juego de estas características, quisimos contar con la ayuda del socio adecuado. Creemos que elegir a Bioware era algo que caía por su propio peso".

Simon Jeffery, presidente de Lucas Arts, ha ido más allá al afirmar que "nuestra estrategia a largo plazo es crear relaciones estrechas con las mejores compañías de desarrollo del mundo para que trabajen en nuestras licencias. Colaborando con Bioware podemos marcar un antes y un después en lo que a juegos de rol se refiere". El máximo responsable de Bioware, Ray Muzika, ha respondido a la cortesía de su nuevo socio comentando que "será un honor trabajar con una compañía en que hay gente con tanto talento como es Lucas Arts. Además, es un sueño hacer algo basado en la mejor y más rentable licencia de la historia".

Expediente X versión PC: mucho vídeo y muy poco juego.



¿Te imaginas un *Baldur's Gate* basado en la licencia *Star Wars*?



El último juego con licencia *trekkie* recuerda a *Syndicate*.

Desconocemos si será una especie de *Baldur's Gate* ambientado en el universo de George Lucas, pero tanto Lucas Arts como Bioware confían en que la fiebre que generará el futuro estreno del *Episodio II* será suficiente para que los jugadores de PC consideren el juego como una compra obligada.



Aliens vs Predator **plasmó la sensación de terror y claustrofobia de la película.**



¿Qué aspecto tendrá *Matrix*? Esperamos que sea tan bueno como el de *Sacrifice*.

Gore para todos los públicos

Otra compañía que tiene una buena licencia entre manos es Gamesquad, estudio francés que se dio a conocer con *Devil Inside*. Se trata de *Abierto hasta el amanecer (From Dusk till Dawn)*, y eso no es todo, ya que la historia va a correr a cargo de Hubert Chardot, autor del absorbente guión de *Alone in the Dark*. El joven equipo de desarrollo francés pretende trasladar a nuestros monitores "toda la emoción, sangre y vísceras que impregnaban la película de principio a fin". Se espera que esté listo para su lanzamiento mundial a partir de septiembre y ya puedes ir haciendo boca con las imágenes que acompañan este artículo.

Lucas Arts y Bioware harán realidad el primer juego de rol con licencia Star Wars

El otro gran título de terror con licencia que esperábamos para este año ya ha salido al mercado, aunque lo cierto es que se ha quedado un tanto por debajo de las expectativas. Se trata de la adaptación a PC de las películas de la saga *Evil Dead* (*Terroríficamente Muertos*, *El Ejercito de las Tinieblas* y *Posesión Infernal*), que ha convertido *Evil Dead: Hail to the King* en una versión un tanto *gore* de *Alone In The Dark*. En nuestra sección de análisis de este mes podrás ver cuál es la opinión que nos merece este juego.

Y ya casi lista está la ultima incursión en territorio PC del mejor agente secreto del mundo. James Bond vuelve con *El Mundo No Es Suficiente*, gracias a un millonario acuerdo entre Electronic Arts y MGM. *EMNES* utilizará el motor gráfico de *Quake III* y seguirá un sistema de juego similar al adoptado por Rare en *Goldeneye*, uno de los mejores juegos de la consola N64 de Nintendo. El juego combinará sigilo y acción a través de diez emocionantes niveles. *EMNES* seguirá paso a paso el guión de la película del mismo título, con lo que los viajes a través del mundo están garantizados.

Y la última noticia es que Sierra Interactive ha adquirido los derechos de la oscarizada película de Ridley Scott *Gladiator*. Aunque no se han hecho públicos más detalles, sí se sabe que serán los equipos de desarrollo internos de la compañía los que se encarguen de trabajar en el proyecto.

Todas estas adaptaciones demuestran que el mundo de los juegos para PC se está alimentando, cada vez más, de buen celuloide. El objetivo es que esta dieta permita que los juegos crezcan y, como vaticina Dave Perry, "se conviertan en la gran forma de ocio y expresión artística del siglo XXI". En opinión del visionario desarrollador californiano, "los juegos se han acercado muchísimo al nivel técnico de las producciones del Hollywood digital y pronto superarán al cine en cuanto a poder de inmersión y fascinación. Mi sueño es que pronto juguemos a juegos con historias tan absorbentes como la mejor película, con el aliciente de que seremos nosotros quienes los protagonicemos". Su sueño... y el nuestro.





El resultado de ese esfuerzo es *Empire Earth*, el más ambicioso de los juegos de estrategia que vamos a disfrutar durante los próximos meses. Hasta ahora, la historia de la humanidad solía jugarse en cómodos fascículos, uno dedicado al Renacimiento, otro al Siglo de las Luces, otro a la Baja Edad Media... El único que se había acercado a ofrecernos una panorámica completa de todo el proceso civilizador era Sid Meier, pero ni siquiera él se atrevió a hacer lo que está haciendo Goodman: convertir en estrategia medio millón de años de historia.

Empire Earth empieza con el descubrimiento del fuego y acaba bien entrado el próximo siglo, en la era que los desarrolladores han bautizado como Nano Age. Por primera vez, un juego combina de forma convincente hechos históricos y especulaciones sobre un futuro más o menos probable. La única limitación es que Goodman y su equipo se están centrando más que nada en las civilizaciones del viejo continente, aunque planean incluir el antiguo Egipto y la conquista de América.

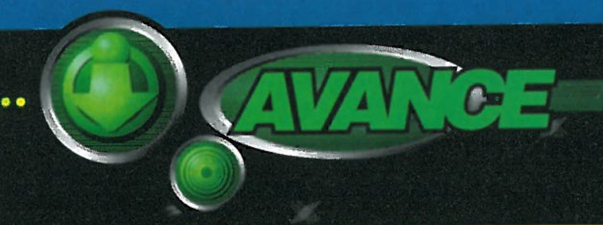
El juego está dividido en doce grandes periodos históricos. Podrás jugarlos uno tras otro o elegir alguna de las campañas reducidas. En la beta actual ya se puede, por ejemplo, jugar con los griegos desde la guerra de Troya hasta las campañas "civilizadoras" de Alejandro Magno. También se está pensando incluir alguna campaña con sucesos más contemporáneos, como la guerra del Golfo, aunque los desarrolladores nos confirmaron que "puede



Por J. Font

Un día Rick Goodman se hartó de crear edades e imperios. Dejó Ensemble Studios, se olvidó de *Age of Empires*, formó su propia compañía y dejó escrito en el viento que iba a contarnos la verdadera historia de la humanidad y su futuro. Al estilo de Sid Meier, pero en tiempo real. Y en eso está, en lo que se prevé como uno de los mejores juegos de estrategia del año. Ambición no le falta y oficio tampoco.

EMPIRE EARTH



POR TIERRA, MAR Y AIRE

Empezarás tirando piedras, como en la infancia. Pero antes de que te salga el acné juvenil ya lucharás a golpe de mandoble. Y tendrás un biplano con el que bombardear todo lo bombardeable antes de que aparezcan las primeras canas.

Si hay un aspecto común en la mayoría de juegos estrategia, desde *C&C* hasta *AoE*, es la escasa atención que dedican al mar como territorio de combate. *EE* apuesta por combates en todas las superficies y sus mares estarán llenos de barcos... o portaaviones. Durante la presentación, pudimos disfrutar de intercambios de épicas batallas entre galeones o fastuosas recreaciones de lo que sería una batalla moderna, con aviación incluida.

En cuanto a los combates de épocas anteriores a la pólvora, el uso de máquinas de asedio y ciudades fortificadas le da al juego un inconfundible aire a *AoE*. La diferencia es que aquí podrás contar con artilugios con tanto fundamento como el célebre caballo de Troya. Al igual que ocurre en *Civ*, será posible ver combates entre futuristas cyborg y unidades militares parecidas a las actuales.

que estas cosas se incluyan en la versión final, pero tampoco está descartado que se edite una edición especial para los primeros compradores que incluya este extra". En este último supuesto, el resto de jugadores podrían descargar el nuevo escenario de Internet.

Darwin estaría satisfecho

Primera sorpresa (relativa): Los homínidos que descubren el fuego en *Empire Earth* apenas se nos parecen. "Sus movimientos imitan a los de los simios", comenta el diseñador Jon Alenson, "y los escenarios están poblados con muchos animales que crecen siguiendo sus propios ritmos biológicos". El paso del tiempo dejará una huella muy visible en el juego. Los personajes cambiarán incluso de estatura y aspecto físico al tiempo que se transforman radicalmente los edificios y aparecen nuevas unidades.

EE ofrece medio millón de años de historias, de las cavernas al espacio interestelar

También los escenarios están en permanente proceso de transformación, un proceso a veces acelerado por las características de los personajes. "En algunas fases del juego podrás disponer de sacerdotes", cuenta Alenson, "algunos de ellos tienen la habilidad de invocar desastres naturales, como terremotos o volcanes, o protegerte de ellos". Esto garantiza escenas de notable espectacularidad en las que veremos como a nuestras unidades se las traga la tierra o cómo un volcán entra en erupción. Al principio nos parecerá simplemente eso, espectaculares, pero pronto aprenderemos a valorar el impacto que los desastres naturales pueden tener en nuestra civilización o la del vecino, sobre todo en los estadios iniciales, cuando nuestra capacidad de respuesta a este tipo de contrariedades es casi nula.

Una de las prioridades del equipo de desarrollo es que las partidas sean muy dinámicas, con cambios continuos que lleven a tu civilización de la prosperidad al borde del desastre y viceversa. Según Alenson, "la mala gestión suele tener consecuencias dramáticas, pero siempre puedes esperar que se produzca un cambio favorable que haga que tu civilización progrese": Lógico, tantos años de historia dan para muchos giros de la rueda de la fortuna.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Stainless Steel Studios
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Puede ser la síntesis perfecta, el eslabón perdido entre *Age of Empires*, la anterior creación del responsable de *Empire Earth*, y la acción estratégica en tiempo real de *Warcraft*. Además, el juego recoge la ambición cronológica de *Civilization*. Desde luego, el proyecto está bien fundamentado.



Goodman y su compañía de la triple S tienen algo muy serio entre manos: su visión de la historia de la humanidad.



En tiempos remotos, tirar una piedra era casi la única manera de decir "te quiero".



El mar por fin recibe la atención que merece en un juego de estrategia en tiempo real.



El futuro nos depara una extraña proliferación de hermanos pequeños de Mazinger Z.

COMPETIDORES FEROCES

Mientras Rick Goodman ultima el prometedor *Empire Earth*, su antigua compañía, Ensemble, se ha enfrascado en un ambicioso proyecto del que hace unos días se conoció el nombre, *Age of Mythology*. Y Sid Meier ha aparcado todos los proyectos para centrarse en la tercera entrega de su *Civilization*.

AGE OF MYTHOLOGY

A juzgar por las primeras capturas, los autores de *Age of Empires* van a renunciar a la clásica perspectiva isométrica para dar el salto a las 3D. Tenemos la fundamentada sospecha de que Ensemble quiere adaptarse a los nuevos tiempos y competir con Rick Goodman y su *Empire Earth* en igualdad de condiciones.

CIVILIZATION III

La nueva entrega promete la participación de líderes, un mayor protagonismo del terreno en las estrategias militares y la posibilidad de utilizar artillería pesada en los ataques a fortificaciones y ciudades. Todo apunta a que Sid Meier pretende que sea algo más que una simple secuela.



El nivel de desarrollo puede desequilibrar la lucha desde el principio.



Quien controla los aeropuertos controla el aire.

A Napoleón le encantaría

Pero el azar y los desastres naturales no son el único motor de la historia. Un elemento clave en la evolución de las partidas serán los héroes y las maravillas. Entre los primeros, encontraremos de dos tipos: caudillos militares, como el genial Bonaparte, Rommel Tamerlán o Patton y líderes económicos tan variopintos como Oliver Cromwell, el presidente Roosevelt o ¡Elvis Presley! Contar con el liderazgo de alguno de estos hombres excepcionales garantizará bonos tan útiles como una moral alta o una más rapidez en la construcción de edificios. Las maravillas también aportarán beneficios a tu civilización. El faro de Alejandría, por ejemplo, te permitirá ver los mares del escenario. En cuanto al circo romano, parece que mejorará la moral de sus ciudadanos, que se distraerán de sus atribuladas existencias viendo como los leones se lían a zarpazos con algún cristiano o algún prisionero de guerra.

De todas formas, aunque no dispongas de tu torre de Ishtar o tus jardines colgantes de Babilonia, los edificios normales también podrán beneficiar mucho el desarrollo de tu civilización. Los templos protegerán de desastres en las primeras fases del juego, los

¿Mosquetes y bayonetas? Claro que sí, el Renacimiento también está presente en *Empire Earth*.





Anibal entra en Roma dispuesto a ponerlo todo perdido de excrementos de elefante.



Armas, habrá muchas. Aunque pocas marcarán tanto la diferencia como la artillería

hospitales sanarán a los enfermos y las universidades te darán acceso a todo tipo de mejoras, tanto civiles como militares. También ejercerán cierta influencia en el estado de ánimo de la población.

El árbol tecnológico del que se nutrirá *Empire Earth* va a ser muy extenso. Alenson asegura que habrá muchas más tecnologías que en *AoE* pero su desarrollo será mucho más intuitivo y sencillo. Para conseguirlo, están dejando muchas de las rutinas en manos de la IA. "No deberás preocuparte de cosas tan obvias como replantar los campos después de la cosecha", nos ilustra Jon, "la máquina lo hará por ti salvo en circunstancias excepcionales como, por ejemplo, que una guerra arrase tus campos. En ese caso sí que deberás crear las condiciones para que vuelva a crecer la hierba".

Los recursos esenciales varían de una época a otra, aunque la comida, el oro y la piedra son prácticamente comunes en todas. No obstante, no sólo de recursos va a vivir tu civilización. También deberás crear un sistema para recaudar impuestos y comerciar para obtener determinadas materias primas que no abunden en tu territorio.

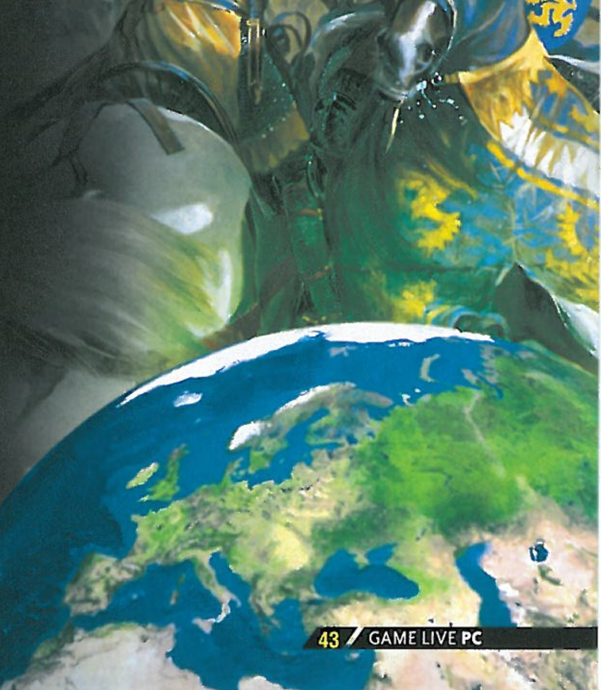
Rato se lo pasaría de miedo

La faceta comercial y diplomática de *Empire Earth* será bastante sofisticada. No te limitarás a un simple trueque de, por ejemplo, petróleo por café. No, esta vez deberás desarrollar una política económica coherente que afiance tu prestigio entre las naciones vecinas y tenga contentos a tus ciudadanos.

Podrás tender a prácticas monopolistas, practicar embargos o sabotear las rutas comerciales de tus adversarios. La mayoría de los juegos de estrategia suelen poner límites en la extracción de recursos para evitar la creación ilimitada de unidades. Pero en *EE* no existirán estos límites, aunque los desarrolladores han dejado claro que sí que tendrán que limitar la cantidad de polígonos en pantalla.

En cuanto a su aspecto, *EE* no sólo es uno de esos juegos que prometen alcanzar cotas inéditas de realismo, sino que también va camino de conseguirlas. Una novedad llamativa es que los escenarios cuentan con varios niveles de agua, algunos muy profundos, pero uno de ellos tan superficial que las unidades terrestres podrán pasar por encima sin mojarse más que las botas.

El nivel de detalle en el juego final va a ser extraordinario a tenor de las explicaciones de los desarrolladores. "Verás aviones despegar de las pistas de aterrizaje y los portaaviones y volver a ellos cuando el combustible escasea. Y también hemos incluido animales marinos, como tiburones,





Algunos pensarán que es un brutal asalto, pero nosotros preferimos llamarlo "esfuerzo civilizador".



A veces el papel de los desastres naturales será decisivo.

cuya presencia bajo el agua notarás a simple vista", comenta Alenson.

Y tú te muerdes las uñas

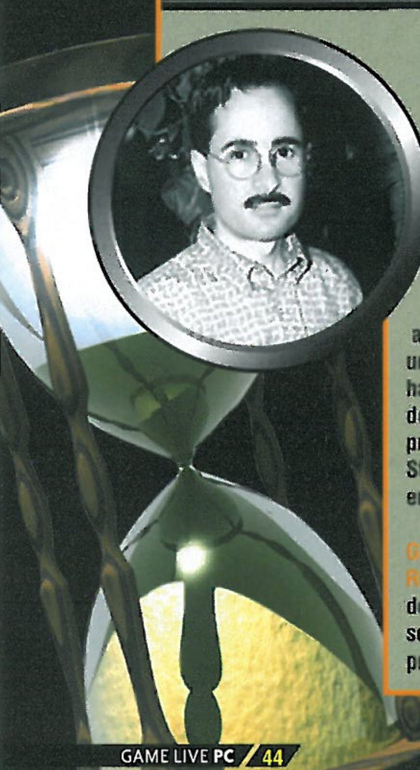
También han dotado a las diferentes unidades de animaciones características y las han distribuido de forma lógica. Es decir, que si un arma necesita de dos soldados para emplearla, allí estarán. A diferencia de *AoE*, el juego incorpora una cámara que se puede mover con total libertad e incluso acercarla hasta casi obtener primeros planos de las tropas. Momentos espectaculares tampoco faltan, como ese hongo nuclear que se levanta del suelo arrasando con todo lo que encuentra a su paso. Las transiciones día noche y el paso de las estaciones también se hacen notar en el escenario alterando las texturas y la iluminación.

EE puede llegar a ser bastante más que una ambiciosa versión 3D de *Age of Empires*. La complejidad estratégica está garantizada, pero la palma se la levarán los continuos (y muy espectaculares y dinámicos) combates que marcan la evolución de un mundo convulsionado en el que siempre hay armas arrojadizas cortando el aire, ya sean piedras o misiles.

A nada que se concrete su inmenso potencial, será uno de los juegos del año

A nada que sus múltiples promesas se concreten, *Empire Earth* puede convertirse en uno de los juegos del año. Falta ver si consiguen o no un buen equilibrio entre las unidades y si (la gran cuestión de siempre) el tiempo real y la complejidad en la gestión se combinan de forma harmónica para producir un juego profundo y dinámico a la vez. Lo que ya está confirmado es que los desarrolladores se proponen darle mucha cuerda al juego incluyendo un intuitivo editor de escenarios en la versión final.

AL SERVICIO DEL IMPERIO



La nueva era de la ETR tiene un arquitecto: Rick Goodman, diseñador y empresario bostoniano con más de una década de experiencia en la industria virtual y la dirección de dos grandes proyectos a cuestas. Sus credenciales abruman.

GAME LIVE: ¿Quién es Rick Goodman?
RICK GOODMAN: Soy el jefe de diseño de *Empire Earth* y también lo fui de *Age of Empires*, juego desarrollado por Ensemble Studios. Cuando acabamos *Age of Empires* yo tenía una idea muy clara de lo que quería hacer y Ensemble también, así que decidimos que cada uno siguiese su propio camino. Fundé Stainless Steel Studios y empecé a trabajar en *Empire Earth*.

GL: ¿Cómo debe ser el ETR ideal?
RG: Todos los juegos, incluidos los de estrategia en tiempo real, deben ser divertidos. Ése era nuestro principal criterio mientras desarrollábamos *Empire Earth*. Si un elemento de diseño ayuda a que el juego sea más divertido lo conservamos. Si no, intentamos mejorarlo o suprimirlo. No siempre es fácil tomar decisiones de este tipo, pero creo que en general hemos acertado.

GL: ¿Qué cree que aportará al género *Empire Earth*?
RG: El desarrollo de juegos sigue una progresión lógica, cada nuevo juego que diseñas supera en cierto sentido al anterior. *Empire Earth* va a ser el siguiente eslabón en la cadena evolutiva de la ETR, pero seguro que el próximo que hagamos, sea como sea, será aún mejor.

GL: ¿Ha visto últimamente algún juego que le haya impresionado?
RG: Sí, *Cossacks*. Es muy divertido. Y se nota que ha sido desarrollado por profesionales que sienten pasión por los ETR históricos.

GL: ¿Tiene una idea clara de en qué dirección van a ir los ETR del futuro?
RG: El género es muy joven y todavía le queda mucho camino por recorrer. No creo que vaya a estancarse a medio plazo: seguirá evolucionando a un ritmo muy rápido. En Stainless Steel nos motiva especialmente poder hacer nuestra propia aportación y tener un papel en los buenos tiempos que se avecinan.

Ojo, que los Fremen se esconden en algún lugar del desierto y Paul Atreides se ha propuesto encontrarlos. Para informarnos bien, volamos a Lyon, donde nos espera el equipo de desarrollo de Widescreen para hablarnos de *Frank Herbert's Dune*.

FRANK HERBERT´S DUNE

Por S. Sánchez

DATOS

GÉNERO:	Acción/Aventura
DESARROLLADOR:	Widescreen Games
EDITOR:	Cryo
DISPONIBLE:	Diciembre

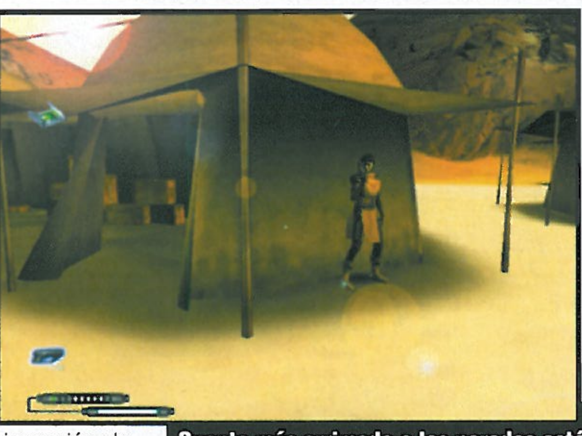
EN RESUMEN

Un juego que intentará hacerse hueco en un mundo dominado por la trilogía galáctica y la fiebre *trekkie*. Las aventuras del heredero de la casa Atreides pueden ser todo un soplo de aire fresco si, como parece, consiguen combinar una jugabilidad dinámica con una acertada recreación del universo *Dune*.

Algunos de ellos confiesan haber leído el libro de Frank Herbert unas siete veces. A todos les entusiasmaba la idea de convertirlo en un juego de PC, pero la mayoría sintó algo parecido a un ataque de pánico cuando comprendieron que estaban a punto de hacerlo. Y que no iba a ser fácil. Los miembros del equipo de Widescreen Games dicen que el día anterior a nuestra visita se quedaron trabajando hasta "bastante tarde", pero más que el cansancio predomina en sus caras la satisfacción por el trabajo bien hecho y la vaga euforia del que empieza a ver la luz al final del túnel. Su juego ya casi es una realidad y hoy lo presentan a la prensa.

El jefe de programación, Sylvain Blanchot, destaca que su principal preocupación era reproducir fielmente el complejo mundo de *Dune* sin que eso impida que el juego sea fácil de jugar y comprender. Según él, "el juego tiene dos niveles de lectura, ya que los que no sepan nada de *Dune* podrán seguirlo sin tener la impresión de estarse perdiendo algo y los que han leído el libro o visto la película disfrutarán con algunos detalles que enriquecen el juego y están ahí para el que sepa encontrarlos".

Frank Herbert's Dune va a ser un juego de aventuras con apreciables dosis de acción. Su historia arrancará en el momento en que Paul Atreides y su madre se internan en el desierto con intención de encontrar a los *Fremen*, humanos que han aprendido a adaptarse a las duras condiciones de una tierra sin agua. Son dos años en la vida del joven Atreides que apenas merecen unos párrafos en el libro de Frank Herbert, así que Widescreen ha tenido plena libertad para crear una historia propia sin traicionar su referente literario.



Cuanto más arrimado a las paredes esté el protagonista, menos se expone a ser descubierto.

El vientre del gusano

La primera escena del juego recuerda a *Outcast*, título en el que trabajó Olivier Masclef, el jefe de proyecto de *Dune*. Paul es perseguido por un gigantesco gusano y debe huir en busca de una zona segura. El problema es que también debe tener cuidado de no pisar la Especia para que sus movimientos no se ralenticen.

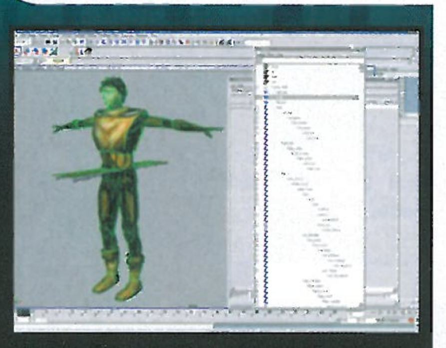
Esta primera secuencia ya anuncia a las claras el excelente nivel gráfico del juego. Según nos explica la directora de arte, Dominique Peyronnete, todos los personajes están siendo diseñados en tres resoluciones distintas que van de los 5.000 a los 1.500 polígonos y varían en función de si están más cerca o más lejos. En palabras de Peyronnete, "el uso de la técnica de *motion capture* no se limita a los movimientos de los personajes, también ha sido adoptada para reproducir cómo se mueven, lo cual da una mayor sensación de realismo".

La reproducción precisa de los movimientos va a ser uno de los puntos esenciales, ya que el juego tiene un importante componente de sigilo y los protagonistas, que en todo momento se ven en tercera persona, serán capaces de realizar hasta 12 tipos distintos de maniobras. Paul, un chico joven y robusto, no podía limitarse a correr, por eso se le ha dotado de movimientos como agacharse, arrimarse a las paredes, asomarse y saltar. Como puntualiza Masclef, "Paul hará de todo menos nadar, entre otras cosas porque en Arrakis, el planeta en que se desarrolla la acción, el agua es un bien escaso".



Paul deberá demostrar sus habilidades de combate para que los Fremen lo respeten.

Los movimientos están siendo especialmente cuidados para potenciar el componente de sigilo



Un ejemplo del trabajo que están haciendo con los personajes en Maya.

Dinámico y absorbente

Los poderes o habilidades especiales de Paul, un elemento esencial tanto en el libro como en la película, también han sido reproducidos. El heredero de los Atreides tiene un timbre de voz que hace que todo el que le escucha obedezca sus órdenes y también tiene visiones o presentimientos súbitos que le permiten entrever cosas que están a punto de ocurrir o le advierten de algunos de los peligros que acechan.

El juego dispondrá de unos diez niveles principales, pero habrá una serie de objetivos secundarios que el jugador decidirá si quiere llevar a cabo o no. Para resolver estas situaciones será imprescindible el diálogo con los personajes no jugadores. De todas maneras, aunque la parte de aventura es lo que más predomina en el juego, los diálogos serán simplemente informativos y no habrá una lista de opciones de respuesta. Tal y como quiso destacar Blanchot, "Hemos querido crear un juego dinámico, con una historia absorbente pero sin olvidar que se trata de un juego y no una enciclopedia de *Dune*". Los resultados ya casi están a la vista, pero aún falta algo de tiempo para que el juego sea editado y podamos darte algo parecido a un veredicto final.



La alegre muchachada de Widescreen exhibe con orgullo algunos de sus diseños.

SALTANDO DE PANTALLA



Que Widescreen Games está trabajando con una licencia de *Dune* no es ningún secreto. Ahora bien, la licencia que tienen es la de la miniserie que John Harrison adaptó para televisión y que no hace mucho se pudo ver en España. A pesar de que es ésa su fuente "oficial" de inspiración, Olivier Masclef nos aseguró que ha sido muy poco lo que han tomado de la miniserie: "Algún escenario y poco más. Escogimos un periodo oscuro de la vida de Paul Atreides para no tener que ceñirnos ni al libro, ni a la película, ni a la serie. Preferíamos desarrollar un argumento original". Se han adaptado las situaciones y hasta introducido cambios en los personajes y creado algunos para darle más consistencia a la historia.

AVANCE

INDEPENDENCE WAR 2

Edge of chaos

Aunque ***Independence War* era un excelente simulador de batallas interestelares**, lo cierto es que apenas asomó el hocico por las listas de venta. Tal vez era **demasiado complejo** y atípico como para venderse bien, **pero al menos sirvió** para que sus autores llegasen a conclusiones muy valiosas.

Por S. Sánchez

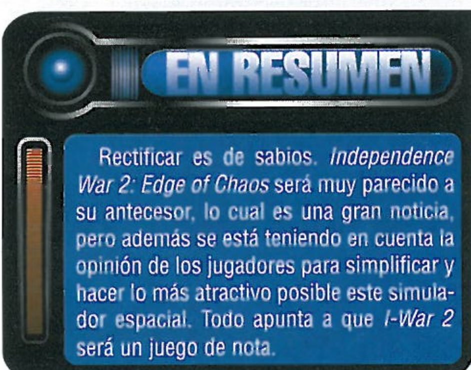
En Particle Systems se han propuesto que esta vez el juego dé algo más de dinero adoptando un tipo de jugabilidad algo más apto para todos los públicos. Por lo que hemos podido ver, *I-War 2: Edge of Chaos* va a acercarse un poco al modelo *Wing Commander*. La física de las naves seguirá siendo propia de una verdadera simulación, pero se están simplificando los controles y la interfaz de los menús.

La historia tendrá lugar unos cien años después de la de su predecesor. La Commonwealth ha sido derrotada y la nueva alianza ha establecido su propio gobierno, pero la lucha por la independencia pronto será substituida por rencillas internas. El protagonista de la historia es Cal Johnston, el hijo de un minero independiente. Cal vive traumatizado por el asesinato de su padre cuando él era sólo un niño y sólo aspira a vengarse. Sus investigaciones acabarán llevándole a descubrir una conspiración de enorme magnitud, pero mientras, malvive aceptando misiones militares o de rescate y practicando la piratería intergaláctica.

Sí, tienes escudos, pero eso no quiere decir que debas optar por tácticas kamikaze.

DATOS

GÉNERO:	Simulación
DESARROLLADOR:	Particle Systems
EDITOR:	Infogrames
DISPONIBLE:	Junio


EN RESUMEN

Rectificar es de sabios. *Independence War 2: Edge of Chaos* será muy parecido a su antecesor, lo cual es una gran noticia, pero además se está teniendo en cuenta la opinión de los jugadores para simplificar y hacer lo más atractivo posible este simulador espacial. Todo apunta a que *I-War 2* será un juego de nota.

Más simulación que arcade

Uno de los aspectos más criticados por los usuarios del primer *I-War* es que el juego resultaba demasiado lineal, cosa que se está teniendo muy en cuenta en el desarrollo de *Edge of Chaos*. Esta vez, el universo a explorar va más allá de nuestro sistema solar y dará a los jugadores plena libertad para dirigirse adonde quieran y elegir el orden de las misiones. El único límite a esta libertad es que existirán una serie de misiones que requerirán de tu inmediata respuesta si no quieres que se compliquen demasiado las cosas.

Si jugaste a *I-War* y eras de los que lo hacían con el desplegable de los controles sobre el teclado, te alegrará saber que se ha simplificado mucho el acceso a los


Lo mejor de todo es que esos cañones apuntan automáticamente.



Gracias al menú del centro del HUD, hasta un niño podría ser astronauta.

Usar la vista exterior es como echar un vistazo al retrovisor del coche.



Veamos cómo se desplaza una nave a la vez que gira sobre el eje horizontal.

menús incorporando un sistema de exploración en el mismo HUD de la nave. Para jugar a *Edge of Chaos* será casi requisito imprescindible un *joystick*, a poder ser con acelerador, y al menos con una cruceta direccional. Moviendo la cruceta del *joystick* verás cómo el HUD cambia a un nuevo menú indicándote qué es lo que hay en la siguiente pantalla.

Gráficamente, el juego aprovechará todas las posibilidades del DirectX 8.0, como el Bump mapping o la luz dinámica en tiempo real. El primero ya era de por sí espectacular, pero éste pretende ser toda una demostración de poderío tecnológico y estético. No faltarán tampoco las escenas cinemáticas que te ayudarán a conocer mejor la historia del pasado y presente de Cal.

Para ganarse la vida Cal deberá aceptar misiones de transporte, militares y practicar la piratería

I-War 2: Edge of Chaos se diferencia del resto de juegos de este tipo por su nivel de realismo en la física de las naves. En ese sentido es más parecido a un simulador que a un *arcade* espacial. La versión beta del juego deja bien claro que no se trata de una frase hecha, sino que desde el primer instante en que se prueba el juego uno se da cuenta de que no está llevando un X-Wing. ¿Has visto alguna vez cómo se mueven los astronautas por el espacio o cómo hace las correcciones de dirección el Shuttle? Pues mediante unos pequeños impulsores situados por toda la nave, como sucede en *I-War 2*. Cuando en pleno combate se te cruce por delante un caza enemigo, verás cómo la respuesta al palancazo del joystick no es inmediata. Hacer que una nave cambie de rumbo lleva su tiempo, alrededor de un par de segundos, siempre en función de su tamaño y la velocidad a la que se esté moviendo.

Velocidades luminosas

Por suerte esto es el siglo XXIII y la tecnología ha progresado lo suyo, así que tendrás una serie de pilotos automáticos activados que evitarán que pierdas el control de la nave. Con las distancias sucede lo mismo. Según la gente de Particle Systems "si dejaras a la nave recorrer los trayectos a velocidad normal, podría llevarte meses ir de un planeta a otro". Por suerte, "en el futuro será posible viajar a la velocidad de la luz". En la versión final, los vuelos de este tipo serán bastante seguros, ya que las colisiones con objetos de grandes dimensiones se evitarán de forma automática. Y es una suerte, porque en la beta que nos ha hecho llegar Particle el aspirante a piloto interestelar Sánchez se ha comido un sol en más de una ocasión.

Es una lástima que un juego como éste no vaya a tener (al menos de momento) un universo *on line* persistente, pero sí que contará con una opción multijugador con modos *deathmatch* y captura de la cápsula. El sonido sigue siendo impresionante, aunque esperamos que la versión final incorpore un efecto distinto para cuando una nave pasa cerca a alta velocidad, ya que los sonidos recuerdan a los de una carrera de Fórmula 1.

Los más creativos podréis participar en la ampliación del universo de *I-War 2*, ya que está previsto incluir un editor que permita crear misiones, campañas, modos multijugador y puede que también naves nuevas.



Vete haciendo una idea de cómo serán las escenas cinemáticas del juego.

Westwood inventó el género, sacudió el árbol y recogió la mayoría de las castañas. Ahora los padres de la estrategia en tiempo real vienen trayendo bajo el brazo el primer salto a las 3D de *Dune*, el juego con el que inventaron la pólvora.

EMPEROR
Battle for Dune

Por J. J. Cid

Hace unos años, Westwood sorprendía a propios y extraños con un programa divertido como pocos, con un concepto fresco y original que ofrecía una nueva manera de entender los juegos de estrategia y que acercó este tipo de productos al gran público. Con *Dune II* (nada que ver con el primer *Dune*, una videoaventura de Cryo) la compañía californiana sentó las bases para sus futuras producciones. Desde entonces, les ha bastado con ir cambiando el trasfondo argumental e incorporando unidades acordes con la historia para mantener sin mayor problema el liderazgo en el género. La franquicia *Command & Conquer* ha dado una serie de juegos de culto que, además, se han vendido como churros, pero lo cierto es que ninguno de ellos se apartaba sustancialmente de lo ya apuntado en *Dune II*.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Westwood Studios
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Por primera vez en mucho tiempo, en Westwood parecen dispuestos a asumir ciertos riesgos. Un ETR en 3D, con cámara flexible y campaña no lineal suena a oferta muy seductora. La humanizada inteligencia artificial puede suponer también uno de los atractivos de este título.

Para conmemorar la llegada del nuevo milenio, Westwood se sacó de la manga *Dune 2000*, una nueva versión de aquel indiscutible pionero. Su éxito fue más bien escaso, justo castigo a un producto que nunca pretendió ir mucho más allá del lavado de cara del original, con ligeros retoques que ya se habían visto en los últimos juegos de la compañía.

Cuestión de nostalgia

Pero parece que con *Emperor: Battle for Dune* sí que va a intentar Westwood darle



Los Ordos atacan sin miramientos una refinería Harkonnen.



Siempre hay una horda de bichos desagradables dispuestos a fastidiar.

un nuevo giro a su línea de juegos de estrategia en tiempo real. Según sus propios creadores la elección del universo *Dune* para su próximo título se debe a una mezcla de razones sentimentales sumadas a lo estimulante y rica en posibilidades que resulta la obra del novelista Frank Herbert.

Hasta la fecha, los pioneros en los juegos de estrategia en tiempo real se habían mostrado reacios a dar el salto a los gráficos tridimensionales. Según ellos, no querían que el uso de las modernas técnicas 3D fuese un obstáculo para la jugabilidad. Ahora se han decidido a hacerlo porque han encontrado un sistema de control de cámara que funciona de forma totalmente intuitiva. No permitirá demasiadas virguerías (como perspectiva en primera persona), pero tampoco entorpecerá para nada el trascurso de la acción. Más bien al contrario, ya que podrás colocarla rápidamente en el ángulo más cómodo para el desarrollo natural de la partida.

Emperor: Battle for Dune comienza 200 años antes del inicio de la película homónima y justo después de los acontecimientos reproducidos en *Dune II*. El Emperador de Arrakis ha muerto y tres grandes casas entran en la disputa del trono. Existirán tres campañas y cada una nos pondrá al mando de una de las razas en cuestión.

Estas tres razas principales son los Atreides, guerreros con un fuerte sentido del honor y cuya tecnología está orientada hacia las unidades aéreas; los Harkonenn, más brutales y regidos por un líder sin escrúpulos, y los Ordos, una extraña raza envuelta en un halo de misterio y controlada por una gran mente única (¿te suena?).

¿Campañas dinámicas en un ETR?

Nos hemos referido a estas razas como principales porque no son las únicas que aparecerán en el juego. Hasta cinco razas secundarias tomarán parte en la batalla. Y serán esenciales en el desarrollo de las campañas, ya que de las alianzas que lleguemos a firmar con ellas dependerá nuestro asalto al trono de Arrakis. Así las campañas no se limitarán a una sucesión determinada de una serie de misiones hilvanadas por un argumento predefinido, sino que serás tú quien decida el siguiente paso a dar en la conquista de Arrakis.

La inteligencia artificial aprenderá de sus errores y tomará decisiones en consecuencia

Westwood señala que la inclusión de este segundo nivel de estrategia en el desarrollo de la campaña creará una mayor inmersión en la historia por parte del jugador, al permitirle decidir qué zona quiere invadir o si va a defender una zona atacada. Por lo que hemos visto, lejos de ser una campaña dinámica comparable a las de *Shogun*, este nuevo mapa estratégico dará bastante más libertad al jugador.

En lo que más hincapié está haciendo el equipo de Westwood es en crear una IA adecuada, que te haga sentir como si estuvieras disputando una partida *on line* contra un antagonista humano. En *Emperor*, la IA no tropezará una y otra vez con el mismo truco estratégico. Aprenderá de sus errores y tomará decisiones, evaluará nuestros movimientos y decidirá cómo comportarse. Aún se están dando los últimos retoques, pero lo cierto es que al probar la beta se me hizo muy difícil ganarle una partida a la IA. Mi primera victoria en el modo de dificultad normal llegó tras una humillante sucesión de derrotas por K.O. Aunque supiera cuántas fueron, preferiría acogerme al secreto de sumario.

Emperor: Battle for Dune tiene ante sí el difícil reto de destacar entre una gran cantidad de títulos de similares características. En su caso debe enfrentarse además a la certeza de que el enemigo está en casa, ya que competir con los pesos pesados de Westwood es la prueba del algodón definitiva para cualquier ETR. Veremos si los desarrolladores consiguen ofrecer algo más que un cambio de imagen y nos regalan un buen puñado de ideas frescas.


Es muy probable que el menú de acción te resulte bastante familiar.


Tres razas para un solo trono: la batalla está srvida.


En los desiertos de Arrakis se esconde algo más que viento y arena.



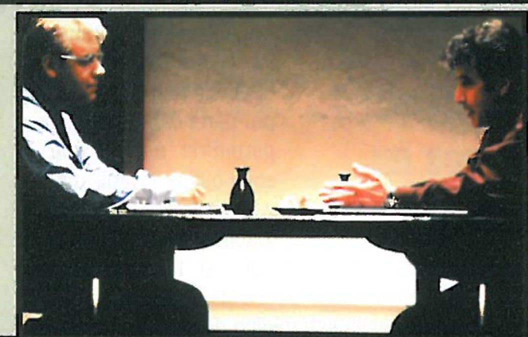
ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR DIEGO MORALES, BARCELONA

Vuestro artículo sobre las grandes decepciones del 2000 me pareció bastante acertado, aunque no entiendo por qué incluisteis *Final Fantasy 8*, uno de los mejores juegos de rol hasta la fecha. Vuestros argumentos eran que se trataba de "una conversión para echarse a temblar", que "en PC tenemos verdaderos juegos de rol" y que "sus gráficos no son propios de los tiempos que corren". Pues bien, yo creo que la conversión era bastante buena. Incluía mejoras tan notables como el mini juego Chocobo World y sólo le faltaba una opción para salir del juego. En cuanto a lo de si es o no verdadero rol, yo sigo prefiriendo los juegos de rol de consolas, aunque me gustan algunos de PC. En mi opinión, el argumento de *FF8* es mucho mejor que el de *Baldur's Gate 2*, por mucho que vosotros opinéis que es "digno del más casposo de los culebrones venezolanos". En cuanto a gráficos, los FMV de *FF8* me parecen sencillamente perfectos. Sólo conozco un juego con gráficos mejores y es *Final Fantasy 9*.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



"Coronel, no se rinda todavía. Ya casi no me quedan héroes". Palabra de Pacino.

Lo dicho, los tiburones de la baja política han empezado a comerse crudo a nuestro héroe de videojuego favorito, el subcomandante Marcos. Y es que, como diría Al Pacino, ya casi no quedan héroes, y además el chico está muy verde. Enterradas ya del todo nuestras utopías revolucionarias, nos ponemos manos a la obra. Objetivo: no dejar el mes de mayo sin su correspondiente Game Live.

Faltan cuatro semanas:

Viajes Moncayo factura un par de bultos (Sánchez y Font) en dirección a Lyon y París respectivamente. Uno dice que va a hablar con el equipo de desarrollo de *Frank Herbert's Dune* y el otro ha sacado entradas para la gira europea de Jon Allenson, diseñador de *Empire Earth*.

Faltan tres semanas:

Aun a riesgo de que la industria discográfica nos demande, vamos a recomendarte que visites la página www.eyezworld.com/napster.html. Mejor no te explicamos para qué sirve, compruébalo tú mismo. De nada.

Faltan dos semanas:

Hemos enviado a Echarri a Santiago de Compostela para ver si la lluvia le refresca un poco las ideas. Ya que está, le hemos pedido también que cubra la maratón informática de Xuventude Galicia Net. Hasta le hemos dado una cámara de fotos semiprofesional para que se sienta importante por unas horas, el tío.

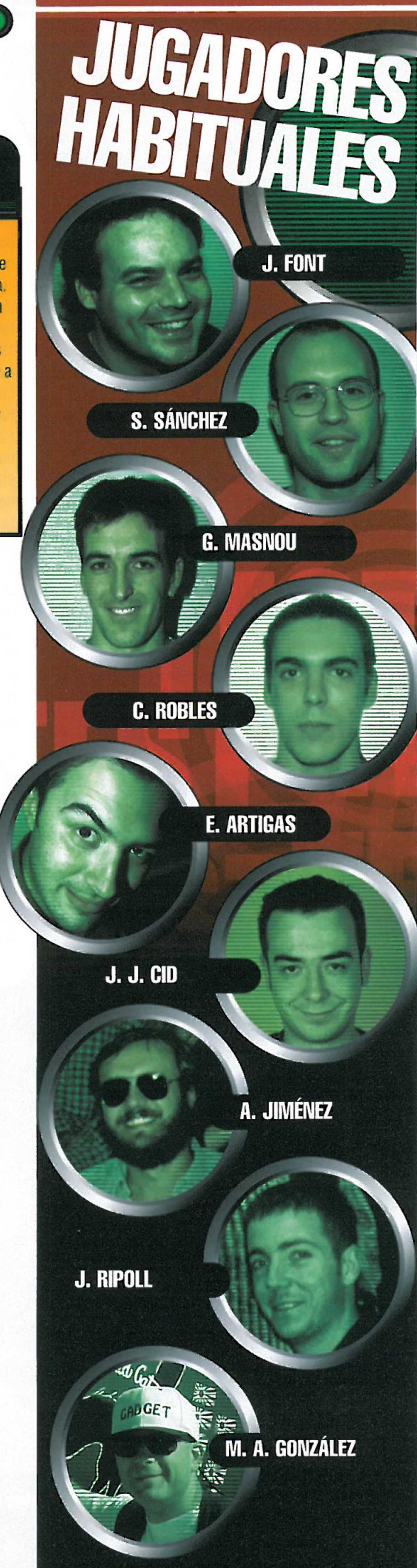
Falta una semana:

Entre la brutal morriña de Echarri, que siempre que viaja a algún sitio se quiere quedar, y el gripazo del incombustible Martín Sánchez, parece que este número no lo cerramos ni para atrás. Pero cosas más raras se han visto.

Hora cero:

Los juegos de fútbol llegan muy a última hora, así que a Font le toca marcarse unas cuantas maratones nocturnas de juego y análisis. El coronel es un tipo tozudo, y antes de que la revista aterrice en imprenta ya ha conseguido hacer al Recreativo de Huelva campeón de Europa (2 a 0 en la final contra el Parma).

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

La vida es un largo río de software que pasa por nuestros ordenadores. A veces los inunda de diversión y buenas vibraciones y otras ni siquiera los moja. Bueno, una vez cubierta la cuota mensual de poesía, pasamos al cotilleo y la carnaza.



EL BUENO

En el mes de *Black & White* (juego entre bueno y excelente, dicho sea de paso), nos ha dado por solidarizarnos con el compañero Ripoll y romper una lanza por *Serious Sam*. Es un juego modesto, adictivo y, además, croata, como los hermanos Petrovic y nuestro ídolo futbolístico, el incomprendido y caótico Robert Prosinecki.



EL FEO

Robert Prosinecki, además de incomprendido y caótico, era bastante feo, cosa que no parecía importarle ni a su mujer ni a sus ligues de fin de semana. En cuanto a los malos de *Evil Dead*, siguen compuestos y sin novia, aunque parece que eso pierde importancia en cuanto mueres, resucitas y todo lo demás.



EL MALO

Para maldad maligna, la de El Diablo (no confundir con el homónimo villano de los juegos de Blizzard), que no sólo comete las mil y una tropelías en *Desperados* sino que, encima, intenta cargarle el muerto al íntegro y abochornado John Cooper. Por suerte, no tardará en quedar reducido a una muesca más en nuestro revólver.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En Game Live haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

BLACK & WHITE

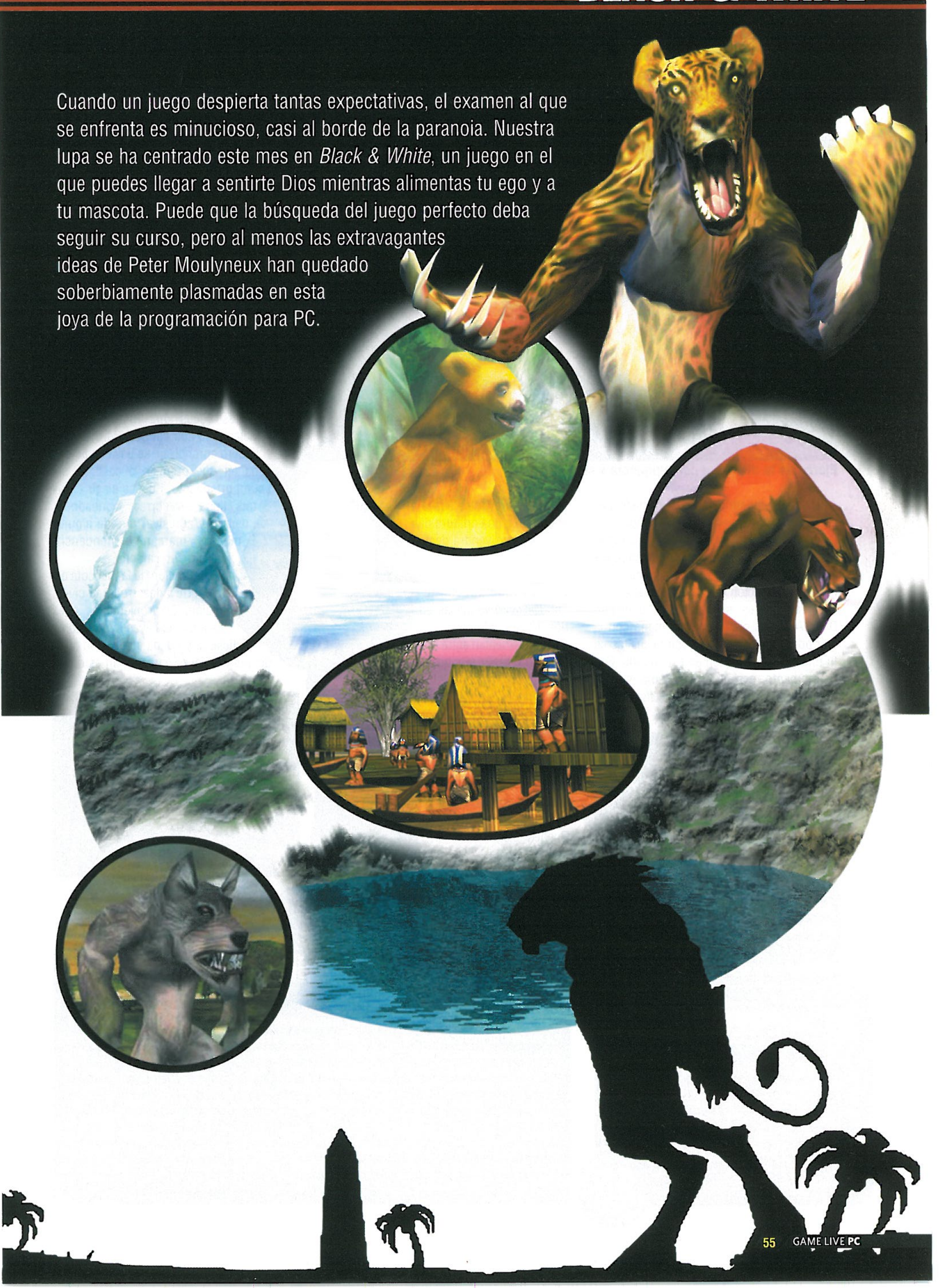
Por J. Font

Pues sí, toca hablar de *Black & White*. De la última locura y presunta obra maestra de Peter Molyneux. Es incluso probable que a estas horas ya tengas una copia de este juego instalada en tu disco duro. Tal vez paseas por primera vez el ratón de tu PC por ese mundo de Edén que te han descrito como un libro en blanco en el que se espera que seas tú quien escriba. Y seguro que te estarás preguntando si *Black &White* es, después de todo, tan bueno como ha llegado a decirse. ¿Será éste el juego que te quite el sueño durante las próximas semanas?

La recta final de su proceso de desarrollo ha servido para que Molyneux y su equipo hiciesen un esfuerzo promocional muy intenso. A estas alturas, todos llevamos escrito en letras de fuego en algún lugar de nuestras conciencias que *Black & White* es un juego que eleva los simuladores de Dios a una nueva dimensión gracias a su sencilla interfaz y un grado de control y libertad poco menos que absolutos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Lionhead Studios • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 7.990 Pesetas

Cuando un juego despierta tantas expectativas, el examen al que se enfrenta es minucioso, casi al borde de la paranoia. Nuestra lupa se ha centrado este mes en *Black & White*, un juego en el que puedes llegar a sentirte Dios mientras alimentas tu ego y a tu mascota. Puede que la búsqueda del juego perfecto deba seguir su curso, pero al menos las extravagantes ideas de Peter Moulyneux han quedado soberbiamente plasmadas en esta joya de la programación para PC.





Ejercerás la divinidad con elegancia y sencillez.



Debes acumular creyentes. Eres Dios, así que no te será muy difícil impresionar a los pobres mortales.

De tanto repetirlo, hemos acabado por creérnoslo. Y lo cierto es que empezar a jugar este juego impresiona tanto que nuestras expectativas previas no tardan en reforzarse. Música celta, excelentes animaciones y la sensación de que quien acaba de llegar a Edén es, sin duda, el mismísimo Dios. Ahora tú eres Él, y una mano con la que podrás hacer todo lo que necesitas es tu única representación en ese mundo. Eso de momento, porque de la misma manera que los creyentes idolatran a figuras de yeso, tus creyentes acabarán adorando a una criatura divina. Pero eso vendrá dentro de un rato.

Los testigos del Reino

En *Black&White* juegas en dos niveles diferentes que se complementan entre sí. Por un lado creas y expandes una civilización y por otro educas a una criatura virtual que a la larga se convertirá en tu mejor aliado. Para acceder al control de este bicho debes superar el inevitable tutorial, incluso cuando empiezas otra partida para llevar un juego paralelo. Puedes elegir entre tres tipos diferentes: una vaca, un mono y un tigre.

Los desarrolladores han dotado a las criaturas de una IA basada en el principio de aprendizaje. Al principio del juego no saben nada y actúan más o menos por instinto, pero poco a poco van aprendiendo a realizar nuevas tareas. Para que tu criatura asimile el concepto, debes realizar varias veces una misma acción delante de sus narices. Pero el verdadero aprendizaje se basa en la forma en que premias o castigas su comportamiento. Puedes elegir entre tres tipos de correa (bondadosa, neutral y agresiva) que de alguna manera marcan la tendencia básica de su carácter.

La función de la mascota es ayudarte a desarrollar tu civilización. El problema es que, hasta que le hayas enseñado lo suficiente y pueda actuar con algo de autonomía, te parecerá un estorbo.



Puedes enseñar a tu criatura a hacer sus propios milagros.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 350, 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Es algo mezquino que le pidamos a una obra de arte que vaya al grano. Pero ése es el único reproche imputable a *B&W*. Tras hacer de padre putativo de un mono y crear mazmorras durante unos días, empiezas a preguntarte cuándo empieza la acción. ¿Excelente? Sin duda. ¿Adictivo y dinámico? Un poco menos.

8,5

JARABE DE PARCHE

Lionhead ya ha anunciado en su foro la publicación de los primeros parches. Mientras aparecen, pueden utilizarse soluciones temporales para algunos de los escasos problemas. En el mapa quinto, por ejemplo, tu criatura desaparece y sólo ves su sombra. La solución es realizar una copia de seguridad que incluya el estado de la criatura y las partidas guardadas manualmente. Si no responde, entra en el modo escaramuza y vuelve luego al modo para un solo jugador.

En cuanto a mejoras de mayor alcance, Lionhead piensa incorporar la opción de jugar partidas en redes locales con un solo CD, hacer que las criaturas bailen al son de archivos MP3 o CD de música, escuchar diálogos entre los habitantes o verles jugar al fútbol. Luego vendrán un editor de mapas y de *skins* para las criaturas y un escenario especial para las partidas en red.



Los combates no son muy espectaculares, pero sí que resultan decisivos en el desarrollo el juego.

Tienes que enseñarle incluso el lugar en el que tiene que hacer sus necesidades. Algunas de sus acciones están automatizadas, pero en otras deberás ejercer influencia directa utilizando el castigo corporal. En algunas fases del juego se te brinda la posibilidad de cambiar la criatura. En estos casos, la nueva asimila todo lo aprendido por la anterior, aunque su tamaño se verá algo menguado.

Puedes convertir a tu criatura en un monstruo o en el símbolo vivo de tu bondad infinita.

Construye y educa

En tu papel de Dios, debes definir qué tipo de ser supremo quieres ser. Se trata de conseguir que la gente te adore, pero a ese resultado puede llegarse a través de la bondad o infundiendo miedo. Aunque el juego te inclina ligeramente hacia la senda del bien, lo cierto es que el margen de libertad es muy grande. Durante la partida aparecen dos personajes que representan a los dos lados de tu conciencia y cuyos consejos pueden servirte como pauta general de comportamiento.

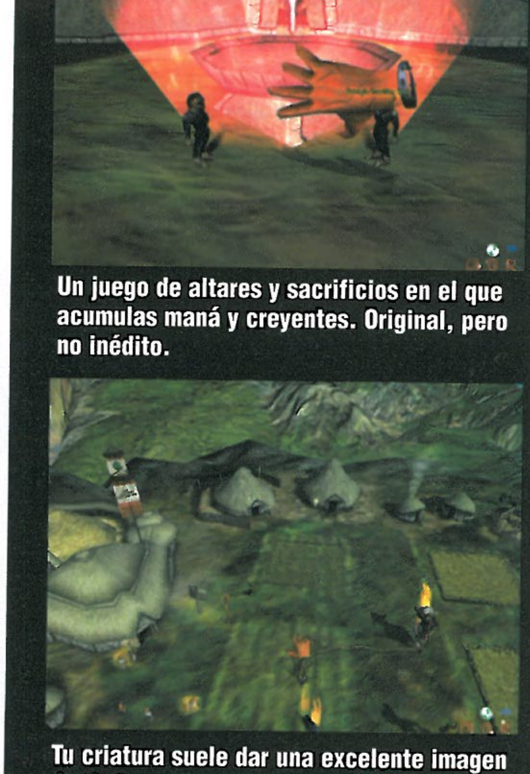
Mientras tu criatura aprende, tienes que conseguir desarrollar una civilización como (nunca mejor dicho) Dios manda. Eso significa que tendrás que construir edificios y asegurarte de que a tus devotos no les falta de nada. Se comunicarán contigo izando banderolas en el almacén del pueblo o utilizando tu tarjeta de sonido.

Los edificios son los que te permiten llevar a cabo tareas como construir más, procurarte maná para los milagros o albergar a los ciudadanos. Para poder construir edificios necesitarás andamios. Y éstos se producen en el taller. Según los que combines, podrás acceder a edificios de distintas clases. Cogiendo los andamios y desplegándolos en el escenario conseguirás distintas estructuras. Planificar una ciudad te resultará complicado al principio del juego y cometerás errores tan simples como el de no respetar las áreas de influencia. El resultado suele ser embotamiento de aldeanos con el resultado de una menor eficacia en la obtención de los recursos.

Se han mezclado casi todos los géneros, pero predomina la gestión y expansión de civilizaciones

La construcción cumbre son las Maravillas. Existe una para cada civilización y su función básica es que realices milagros con los que conseguir resultados prácticos y algo más de respeto por parte de tus adoradores. También deberás dedicar algo de tiempo en crear trabajadores especializados o asignar a los creyentes una serie de quehaceres cotidianos. Para ello sólo tienes que recogerlos con tu mano y depositarlos en el lugar adecuado. Por ejemplo, si lo depositas en un bosque estarás creando un guardabosques y si lo haces en un edificio crearás un albañil.

Una unidad a la que debes vigilar de cerca es el procreador, que, como su nombre indica, procrea. Puede parecer una idea excelente llenar el escenario de estas máquinas portátiles de creación de nuevos ciudadanos, pero el caso es que los embarazos llevan su tiempo y que un solo hombre puede fecundar a varias mujeres, así que cuidado con lo que haces a menos que quieras llenar tus mundos de mujeres embarazadas y niños revoltosos y mal alimentados.



Un juego de altares y sacrificios en el que acumulas maná y creyentes. Original, pero no inédito.

Tu criatura suele dar una excelente imagen de ti. Aunque se pasee envuelta en llamas.

Los distintos escenarios en que se divide Edén están comunicados entre sí por vórtices. Cuando superas una misión accedes al siguiente escenario y puedes llevar contigo todo lo que creas que va a serte útil (incluso personal cualificado) arrojándolo al vórtice. Las sucesivas misiones siguen una dinámica más bien repetitiva: primero desarrollas un núcleo equilibrado, luego te



Fiesta en tu honor. Eso es que el pueblo ha decidido empezar a creer en tu criatura.



Aléjate de la isla y verás las zonas de influencia. Algunas están compartidas y requieren atención especial.

expandes un poco dejando algo de lado la gestión y acabas centrando tus esfuerzos en doblegar al enemigo de turno.

Relaciónate con el entorno

Molyneux lleva años intentando simplificar al máximo la interfaz de sus juegos. Su objetivo ha sido siempre que pudiesen realizarse todas las tareas del juego sin necesidad de barras de opciones y menús. *Black&White* adopta y perfecciona el tipo de interfaz que introdujo en su día *Dungeon Keeper*: una mano guiada por el ratón con la que puedes interactuar con el escenario y desplazarte. Incluso el control de cámaras puede hacerse con el ratón, sin necesidad de pulsar una tecla.

Se trata de un considerable logro técnico, pero al jugar aparecen ciertos problemas que hacen recomendable el uso de los atajos de teclado disponibles, sobre todo para los desplazamientos largos, que se le indigestan un poco al sufrido ratón. Cuando debes moverte de un punto a otro del mapa, tienes la opción de elevarte sobre el terreno utilizando el *zoom* (si tu ratón tiene rueda te será más fácil), centrarlo sobre el objetivo y volver a acercarte a él. El problema es que, en estos casos, el *zoom* se realiza sobre el centro de la pantalla y no sobre el lugar en que has situado el ratón, con lo que no irás a parar exactamente adonde quieres. La solución más práctica es olvidarte de este artesanal y poco preciso sistema de desplazamiento y marcar el punto del escenario con un sencillo atajo de teclado. Pese a todos los esfuerzos realizados para simplificar la interfaz, las teclas siguen siendo no imprescindibles pero sí bastante necesarias. Y recomendables.

¿Perfecto? Tal vez, pero con matices. Y matices importantes

Aunque Molyneux sí que ha conseguido otra de las cosas que se había propuesto: limpiar la pantalla de iconos. Los únicos que verás son los que te indican los milagros disponibles y la figura que debes trazar para llevarlos a cabo. Esta forma de utilizar tus poderes resulta original y muy atractiva: trazas un sencillo dibujo moviendo tu ratón sobre el escenario y ¡milagro!, se hizo la luz. Basta con que el trazado se parezca al símbolo que verás en pantalla para que la interfaz lo reconozca y acontezca el milagro elegido, ya que estos se activan muy fácilmente. Aunque teníamos nuestras dudas sobre cómo iba a funcionar este innovador sistema, la verdad es que ha sido resuelto con maestría.

Las islas afortunadas

La forma en que está estructurado el escenario recuerda a *Sacrifice*, el excelente juego de Shiny. Tu mundo es un vasto archipiélago y cada isla es un escenario autosuficiente en el que desarrollarás todas tus acciones hasta que completes la misión en curso. Para evitar la sensación de claustrofobia, puedes hacer cosas como lanzar una piedra y verla desaparecer en la lejanía. Casi todos los objetos dispuestos en el escenario tienen alguna función al margen

LES CAPRICES DES DIEUX

Por G. Masnou

Tras largos meses de espera, por fin está aquí. Y que me cuelguen si éste no es el juego ideal, apto para todos los públicos. Prepárate para no ver la luz del sol en unas cuantas semanas. *Black & White* es la más lograda de las evoluciones del histórico *Populous*. Combina la idea motriz de los célebres Tamagotchi con el ritmo pausado y cerebral de los mejores God Games. Y el resultado es, cuando menos, revolucionario. Sin duda alguna es uno de los mejores títulos del año, aunque odies los juegos de este tipo.

¿ARTE DIGITAL?

Por S. Sánchez

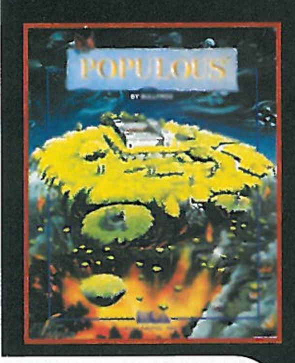
Mi impresión de *Black & White* es más negativa que positiva. Está lleno de pequeños detalles que, más que originales, pueden considerarse el resultado de los años que Molyneux ha dedicado a trabajar en la misma línea. Es cierto que la interfaz es tan sencilla y operativa como profundo y complejo es el juego, pero también lo es que jugar a *Black & White* resulta una experiencia lenta, a veces irritante (¡esa cámara!) y de la que nunca acabas de tener pleno control. Si no te convence a primera vista no es probable que lo haga, por mucho tiempo que le dediques.

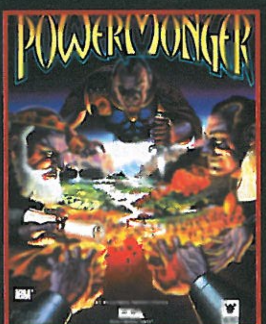
DIOS TAMBIÉN TIENE UN PASADO

Para llegar a Dios hace falta un buen currículum, y Peter Molyneux lo tiene. Repasarlo juntos tal vez nos ayude a descubrir cuál es el ingrediente secreto de su coctelera.

POPULOUS (1989)

El primero de una saga de simuladores de Dios en el que ya se mezclaban elementos de estrategia y gestión enfocados a la creación de un mundo virtual.






POWERMONGER (1990)

Un juego de civilizaciones en expansión con su dosis de rol. Se trata de conquistar el mundo a base de diplomacia, comercio e invasiones militares. El personaje principal se iba desarrollando durante el juego.

DUNGEON KEEPER (1997)

Si Dios gobierna el mundo, ¿quién gobierna el infierno? Pues tú, quién si no. Una omnipresente mano te permitía gobernar, construir y hacer cosas tan reprobables como dar sopapos o practicar la tortura.



de la simplemente decorativa. Puedes arrancar árboles de cuajo, amontonar piedras, pasar tu mano sobre el agua produciendo ondas y pequeños remolinos...

Los escenarios alternan zonas boscosas con acantilados, playas o lagunas. Todos están iluminados de una forma entre muy realista y casi sobrenatural y abundan detalles como sombras de pájaros, nubes, luciérnagas que iluminan la noche o espectaculares crepúsculos. Tu criatura sufre asombrosas transformaciones en las que influyen tanto su crecimiento como si la estás orientando hacia el bien o hacia el mal, y algo parecido ocurre con tu templo.

Para disfrutar de tanto esplendor visual vas a necesitar un equipo en condiciones. Con menos de 16 MB de RAM en la tarjeta gráfica y un procesador PII, te verás obligado a sacrificar múltiples detalles si quieres que el juego se desarrolle con una fluidez aceptable. Aun así, no podrás evitar que en algún momento vaya más lento de lo normal, que tarde en guardarse la partida o que la imagen se emborrone cuando te desplazas deprisa.

¿Perfecto?

Black & White es un juego extraordinario y una abrumadora pieza de diseño digital. Aun así, tiene sus defectos. Pocos, pero de alguna importancia, ya que afectan a algo tan esencial como la jugabilidad. En algunas fases tienes la sensación de que las acciones se desarrollan a un ritmo muy lento y empiezan a hacerse


Es tu parte buena. Simpático, pero más bien aburrido.


En cuanto a efectos especiales y animaciones, el juego no tiene rival.


Tus discípulos danzan. Eso es que están contentos. Hazles algún milagrito para que sigan así.

NO INSISTAS

Por J. Ripoll

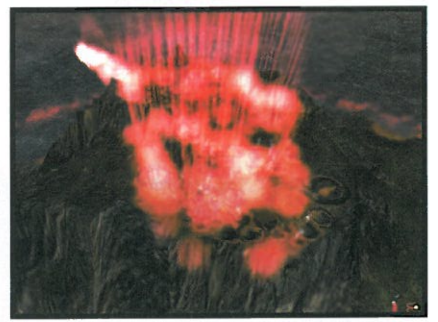
No te asustes si a las cinco horas jugándolo sigues aburrido. Si llevar de la mano a un mono con diarrea o construir barracones para el maíz no te divierte, déjalo ya. Más allá de una base técnica asombrosa, se encuentra el juego de siempre de Peter Moulineux. A ratos incómodo por su control nada intuitivo, a ratos disperso dada la construcción de la historia y muy decepcionante en su apartado multijugador. *Black & White* es un título maravilloso al que ciertas alabanzas vienen grandes. Eso sí, los incondicionales de *Los Sims* ya tienen el juego de su vida.

EXPRIENCIA DIVINA

Por A. Jiménez

No deja de ser un remake de *Populous*, pero va a convertir a la verdadera fe incluso a los que renegábamos de éste. *Black & White* es el mejor juego de ciencia infusa jamás realizado. Aunque yo me sienta más importante en el banquillo virtual del Manchester Utd que tras los pasos de un gigantesco bovino, me fascina la forma en que este juego te permite encarnar al mismo Dios y creo que su belleza plástica va más allá de los márgenes de la tecnología para hacer una incursión en los del arte. Te recomiendo que superes su tedioso tutorial y experimentes por ti mismo en qué consiste ser Dios.





En cuanto acabas de trazar el milagro, éste se materializa. Las consecuencias son así de espectaculares.

repetitivas. Faltan opciones que permitan automatizar las tareas más tediosas. Esto sólo se consigue parcialmente cuando tu criatura ha acabado su aprendizaje y empieza a ayudarte de verdad, pero para entonces puede que más de uno se haya hartado del juego.

Aunque a mí no ha llegado a aburrirme, sí que he echado de menos algo más de acción en algunas fases. La criatura llega a hacerse irritante por su torpeza y porque te obliga a estar pendiente de ella incluso en momentos en que lo que quieres es acabar de desarrollar tu civilización de una vez y empezar a enfrentarte a otros dioses.

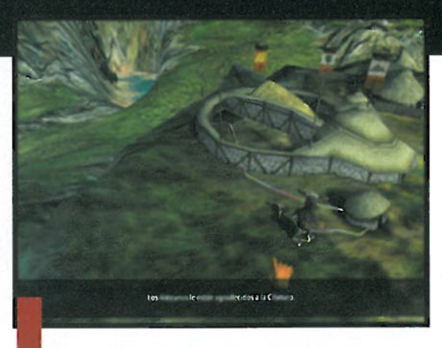
Molyneux ha conseguido limpiar la pantalla de iconos

Ni siquiera las opciones multijugador parecen excesivamente dinámicas. Las partidas normales se hacen eternas y la única alternativa es hacer combatir a tu criatura en arenas virtuales siguiendo un sistema sencillo pero no del todo eficaz. Una opción curiosa es colgar tu criatura de alguno de los servidores del juego y ponerla así a disposición de otros jugadores.

Se han mezclado elementos de casi

Manual para estrategas

Una guía completa de Black & White haría que la Biblia pareciese un simple opúsculo. Pero sí podemos avanzarte algunos consejos generales que facilitarán bastante tu primera visita al Edén de la estrategia.



Ni siquiera Dios puede estar en todo. Utiliza la correa para que tu criatura se familiarice con los edificios y para que asuma tareas básicas que ayuden a tu población. Conseguirás que tus creyentes le adoren y, con suerte, hasta cuidará de ellos. Pero no dejes que se los coma o que se le vayan las horas haciendo el vago.



Utiliza el milagro del teletransporte para que tu criatura no se canse en exceso. Estos artilugios también pueden aprovecharlos los ciudadanos. Tener uno en cada aldea y otro en el templo te será de gran utilidad para que vengan a venerarte o a llevar a cabo sacrificios. Ganarás un tiempo precioso.



Desplazarte por el escenario es problemático. Para automatizarlo un poco, construye el taller cerca del almacén, busca una vista adecuada que te permita ver gran parte del poblado y marca la zona. La cámara volverá a esa posición con sólo pulsar una tecla. El ratón sí que es útil en los desplazamientos a puntos cercanos.



Enseña a tu criatura a luchar. En algunos momentos del juego se meterá en líos por su cuenta y debes prepararla para ello. Intenta que ninguno de tus fieles presencie los primeros combates, ya que lo más probable es que pierdas y ellos dejen de creer en ti. ¡Ingratos!

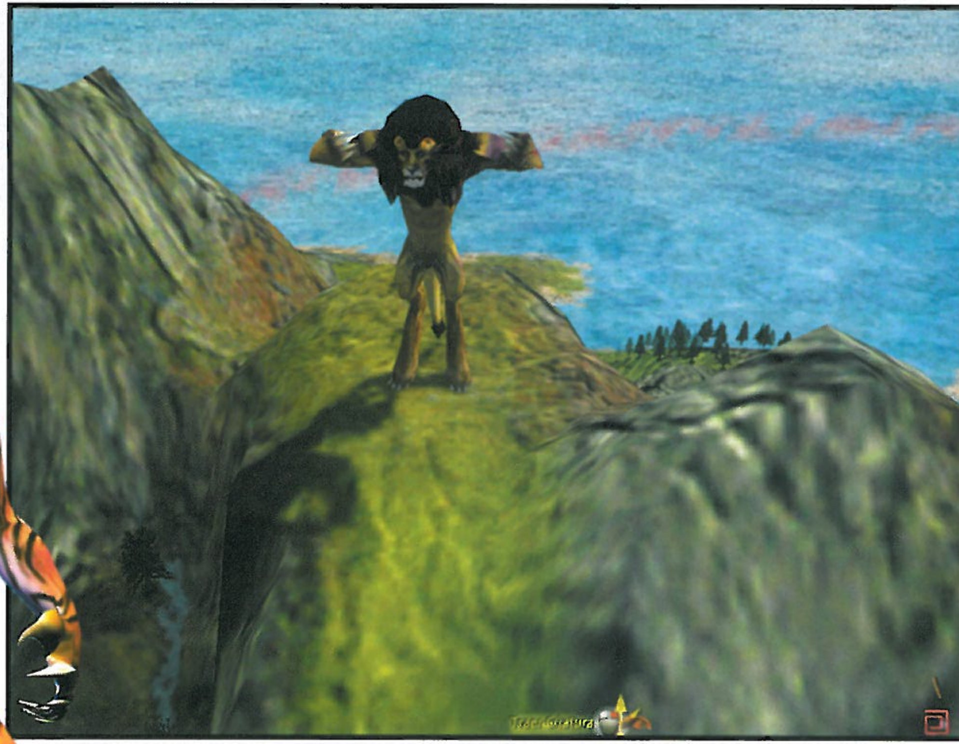


Cuando dispongas de milagros, haz que tu criatura aprenda a usarlos. Se consigue a base de repetirlo mientras ella te sigue con la mirada. Repite la misma operación varias veces para que sepa el uso de cada uno de ellos. Verás como rápidamente repite tus acciones y, de paso, sorprende a los aldeanos.



Los vórtices son agujeros situados estratégicamente que sirven para cambiar de misión. Puedes lanzar todo tipo de objetos a ellos para que aparezcan en el nuevo escenario. Pero no traslades a todo tu personal porque no podrás alojarlos a todos en el punto de destino. En cuanto llegues, ponte a construir.

todos los géneros conocidos, pero lo cierto es que predomina la estrategia de diseño y gestión de civilizaciones. Y a un nivel muy complejo y, a veces, hasta farragoso. O sea, que *Black & White* será casi perfecto, pero hay que poner un acento grande en el "casi". Es perfecto con matices. Y matices importantes, porque a pesar de su superlativo nivel técnico le falta algo de variedad y dinamismo.



Tu criatura crece y se desarrolla. Incluso sufre extraordinarias mutaciones.



Es importante conseguir un cierto equilibrio entre natalidad y mortalidad. Si la población se reproduce demasiado, tendrás muchos ociosos y problemas para satisfacer sus necesidades. Destina a la procreación sólo a las mujeres y a un grupo muy reducido de hombres.



Desde el templo puedes invocar a tus creyentes. Coge la estatua del cuello y elévala. Cuanto más arriba la lleves, mayor será el número de creyentes que acudirán a tu llamada. Conviene recordar que es preferible una civilización pequeña en que todos crean en ti a un gran imperio lleno de escépticos y ateos.



Los milagros son tu arma. Conocer el símbolo de cada uno de ellos es cuestión de práctica para que puedas enlazarlos rápidamente. No los malgastes y reserva los de un uso para los enfrentamientos contra dioses rivales. No te olvides de utilizar también los milagros específicos para la criatura.



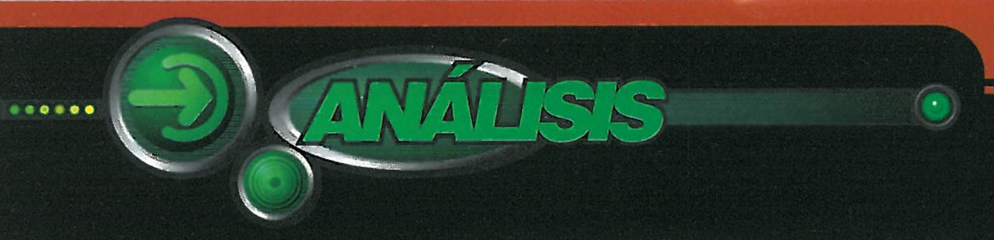
Debes construir andamios y almacenarlos antes de expandirte. Su construir Elaborarlos lleva su tiempo, así que el taller debe ser tu construcción prioritaria. Sigue con las casas y los edificios públicos para acabar con las Máquinas de Milagros y la Maravilla. Para esta última te hará falta mucha madera.



Es interesante ser adorado por varias civilizaciones diferentes, ya que esto aumenta tus dosis de maná y te permite acumular más milagros. Pero tampoco te pases, porque los que se dedican a adorarte no trabajan. Y si nadie trabaja, acabarán escaseando los recursos.



Algunos milagros afectan a zonas del paisaje. Te permiten crear barreras de acceso a áreas determinadas o alcanzar los poblados enemigos y destruirlos o impresionar a sus habitantes con tu poder. Practica al máximo este movimiento para conseguir dirigir los milagros una vez lanzados.



Olía a juego de rol descafeinado, pero *Summoner* se ha convertido en una grata sorpresa. **Rol hiperactivo y de mucho fuste, con un argumento impecable y gráficos de museo**. Volition, una compañía que ya había demostrado su solvencia en otros ámbitos, vuela alto en su primera incursión en el género de rol. **Será cuestión de invocar a las fuerzas de la naturaleza para que la racha no se trunque.**

Por J. J. Cid

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Volition • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas





Últimamente los jugadores de rol estamos asistiendo a un sorprendente aluvión de títulos que bajo la etiqueta de juegos de rol irrumpen en el mercado con reclamos más propios de otro tipo de programas. Gráficos increíbles, efectos tridimensionales y acción trepidante eran reclamos hasta ahora ajenos a este género, pero que cada vez más a menudo aparecen como insufribles coletillas en la publicidad de muchos JDR actuales. Y es que el rol, mal que nos pese, está de moda.

A simple vista, *Summoner* parece uno de esos juegos de moda. Rol de nueva generación para jugadores poco roleros. Pero basta con unas horas de inmersión en esta absorbente aventura para descubrir que este juego no es tan superficial como parece Volition, un estudio especializado en *arcades* 3D, ha demostrado que también es capaz de crear juegos de rol de calidad.

Para empezar, el juego cuenta con un argumento sólido y un desarrollo adecuado. Nuestro personaje se llama Joseph y es un *summoner*, es decir, un invocador. Su marca de nacimiento así lo indica. Aunque en la aldea en que creció la gente solía considerarle un niño maldito, lo cierto es que



Los PNJ con algo importante que decirnos aparecen con un bocadillo sobre sus cabezas.

El sistema de combate es muy sencillo: basta con indicar a cada personaje a qué enemigo debe atacar.

tiene el poder de traer a este mundo criaturas del más allá. El desarrollo del juego se encargará de demostrar hasta qué punto esta cualidad es una bendición del cielo o una maldición del infierno.

What a shame

Y aquí aparece el primer problema. La historia de Joseph es lo bastante atractiva para que quieras seguirla al detalle, pero el juego no ha sido doblado al castellano y algunos de los diálogos no incluyen subtítulos, con lo que es probable que puedas seguir la trama a grandes rasgos pero que te pierdas importantes indicaciones. Proein, distribuidora del juego en España, no ha creído conveniente la traducción de un producto de estas características, pero es en este tipo de juegos donde de verdad es importante un buen trabajo de localización y no en *arcades* donde lo menos importante es el argumento.

Los personajes principales de la aventura están predefinidos, así que no permite la creación de héroes, algo que, aunque lo lamentemos mucho, se está convirtiendo en tónica general entre la nueva hornada de juegos de rol. Al comienzo de la aventura cuentas solamente con un personaje y luego irás reclutando nuevos compañeros. Todos los personajes de nuestro grupo están predefinidos y se incorporan a la historia en un punto fijo, con lo que el juego acaba dando una excesiva sensación de linealidad. Al final contaremos con un grupo equilibrado, pero bastante rígido: todos los personajes tienen características y objetivos muy definidos y éstos se irán revelando a lo largo de la historia.

En Volition han aprovechado su sólida experiencia para crear un juego de rol impecable

La única libertad en gestión de personajes la tenemos en la evolución de los mismos. No es demasiado variada, pero podemos elegir en qué tipo de habilidades y características queremos que nuestro personaje destaque.

Summoner genera una extraña sensación, como de haberlo jugado anteriormente. Lo curioso es que tras cortos periodos de tiempo, entre partida y partida, parece que se pierde esta impresión, aunque vuelve luego pero recordándonos a otro juego diferente. Y es que *Summoner* es una mezcla de muchos juegos de rol anteriores. Al comienzo, entre los gráficos y el desarrollo tiene cierta semejanza con el *Vampire* de Nihilist, luego en el trascurso de la aventura recuerda a las búsquedas de los *Might and Magic* e incluso en la resolución de algunos acertijos nos trae a la memoria el mismísimo *Shadowlands*.



No es momento de tomarse unas cervezas, pero quizás el tabernero pueda ayudarnos.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (+13)

Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

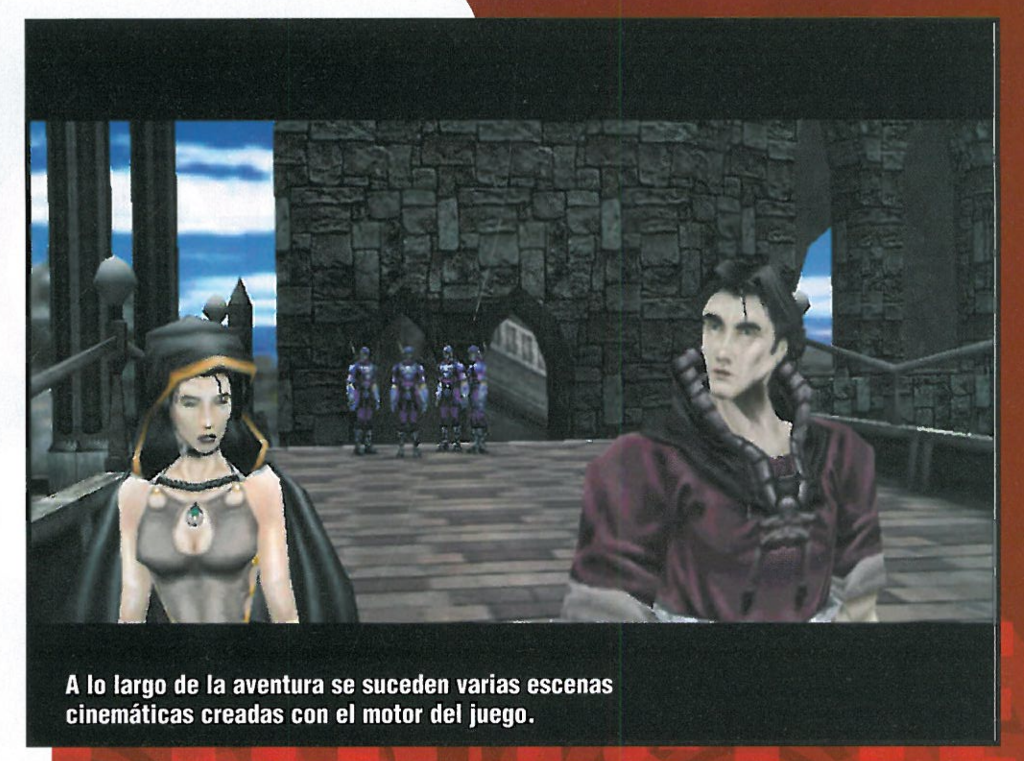
VEREDICTO

Summoner es una excelente puerta de acceso al género de rol. Los que llevan docenas de JDR a cuestas pueden encontrarlo fácil y hasta, en ocasiones, aburrido, pero merece la pena echarle un vistazo. Sobre todo porque pocas veces antes has tenido el poder de invocar a todo un dragón.

7,5



Las búsquedas secundarias nos dan acceso a objetos de gran interés.



A lo largo de la aventura se suceden varias escenas cinemáticas creadas con el motor del juego.

Combates inteligentes

El sistema de combate es bastante sencillo. Basta con indicar a cada personaje qué enemigo queremos que ataque y listo. Si queremos cambiar el tipo de ataque, bastará con que dejes pulsada la tecla correspondiente. También puedes determinar el grado de violencia que quieres darle a tus golpes.

Los personajes de nuestro grupo se comportan por defecto según unas pautas marcadas por la IA, aunque tienes la posibilidad de alterarlas. En especial, puedes elegir cómo quieres que se comporten tus héroes durante el combate, como guerreros, curadores, magos, etc. La forma de combate es, como te decía, bastante original, fácil y muy intuitiva. No se pueden adoptar complicadas estrategias, pero sí las suficientes para derrotar a nuestros enemigos. Además, la IA se adapta casi a la perfección al transcurso del combate. Por poner un ejemplo, nuestro curandero estará pendiente en todo momento de la salud de nuestro grupo. Aunque en ocasiones suele fallar (no prevé golpes críticos), podemos sentirnos bastantes seguros, ya que tenemos un médico vigilando nuestras constantes vitales.

En cuanto a la factura técnica, se nota que en Volition tienen una sólida experiencia acumulada que han aprovechado para crear un juego de rol impecable. Los gráficos en 3D gozan de una calidad envidiable entre los juegos del género (exceptuando *Vampire*). Las ciudades y los entornos abiertos están representados perfectamente y dan una falsa sensación de libertad al presentar un horizonte en 2D prácticamente integrado en el motor tridimensional. Sin duda lo mejor de todo el apartado visual son los efectos con los que se representan las invocaciones y los encantamientos mágicos. Gastarás gran cantidad de puntos de magia solamente por el placer de ver otra vez esos efectos de luces y fuegos artificiales que surgen de tu hechicero. Y si gráficamente *Summoner* es digno de alabanza, el trabajo realizado en el apartado sonoro es brillante. Aprovecha al máximo las posibilidades sonoras de las tarjetas 3D, especialmente aquellas que usan la interfaz EAX. Gracias a esto y a la acertada banda sonora, se consigue una integración acústica plena.

En el apartado multijugador no aporta nada nuevo. Podemos jugar partidas hasta con tres compañeros de aventuras, formando un solo grupo en modo cooperativo. Existe la opción de acceder a partidas que estén en curso o crear una nueva. La única limitación estará en el nivel en el que queramos comenzar, ya que las partidas de nivel superior al nuestro estarán cerradas hasta que no lo alcancemos bien en las partidas multijugador o en la aventura en solitario.



Aunque pueda parecer lo contrario, estos Golem nos serán de gran ayuda en las cloacas.

LO MEJOR DE CADA CASA

En Volition han querido dar un toque de clásico a su primera incursión en los juegos de rol. Y para ello han tomado prestadas características de algunos de los pesos pesados del género.

VAMPIRE: THE MASQUERADE



Es el que muestra mayor parecido. No sólo los gráficos, también el entorno del juego y su desarrollo tienen cierta inspiración "vampírica".

SOULBRINGER



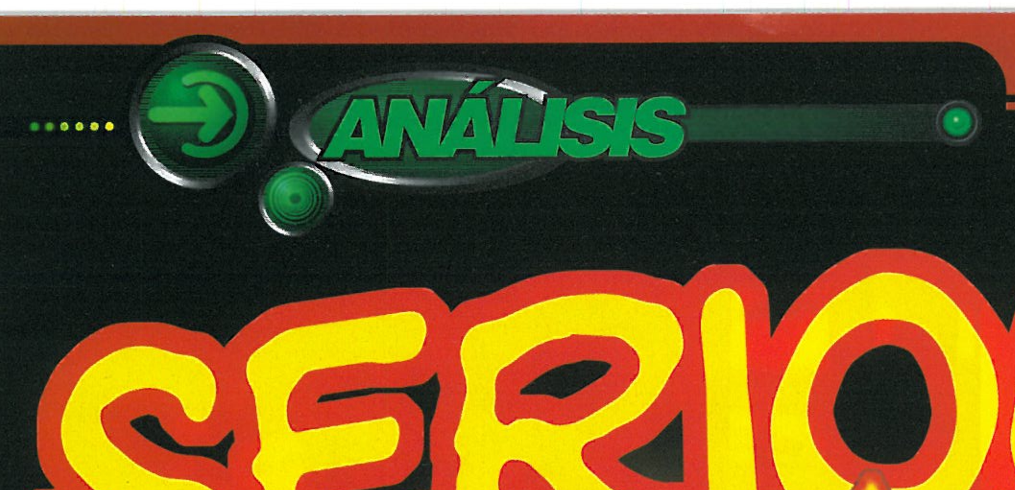
Aunque en el juego de Infogrames contábamos solamente con un personaje, el sistema de combate "pinchar y listo" es muy similar al de *Summoner*.

SAGA MIGHT AND MAGIC

De esta interminable saga de títulos de 3DO toma prestado la generación de búsquedas secundarias, que te desvían momentáneamente de tu objetivo final pero en el fondo ayudan a su realización.

SHADOWLANDS

El parecido con este clásico está en las soluciones de algunos de los puzzles. Separar al grupo para accionar interruptores por separado es algo que ya habíamos visto hace casi una década.



SERIOUS SAM

En pleno diluvio de superproducciones de dudoso pelaje, habitual en vísperas de vacaciones escolares, hemos sido testigos de la llegada de un juego de acción de apariencia modesta pero que esconde más talento que muchos de sus prepotentes colegas de estantería. Amantes de la acción, dadle una oportunidad.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Croteam • EDITOR: Take 2/Proein • PRECIO: 6.995 Pesetas

Por J. Ripoll



Hace unos cuantos años, la industria del cine vivía un estado comatoso de creatividad. Mientras los grandes estudios contrataban a directores sexagenarios más desfasados que la monarquía británica, una serie de jóvenes reunían a unos cuantos colegas, un par de miles de dólares prestados o robados y en unas pocas semanas filmaban obras de pequeño formato pero con un mensaje directo y descarnado. Pretendían dirigirse a todos esos espectadores hartos de padecer películas somnífero.

Poco a poco, los artistas de lo que se dio en llamar "serie B", rejuvenecieron el plantel de realizadores jurásicos que sólo buscaban su enésimo Oscar. Todos aquellos chavales ahora tienen barba, una buena barriga y una buena colección de mansiones. Va siendo hora de que la industria del videojuego tome nota de esa lección magistral que le dieron al cine veinte años atrás.

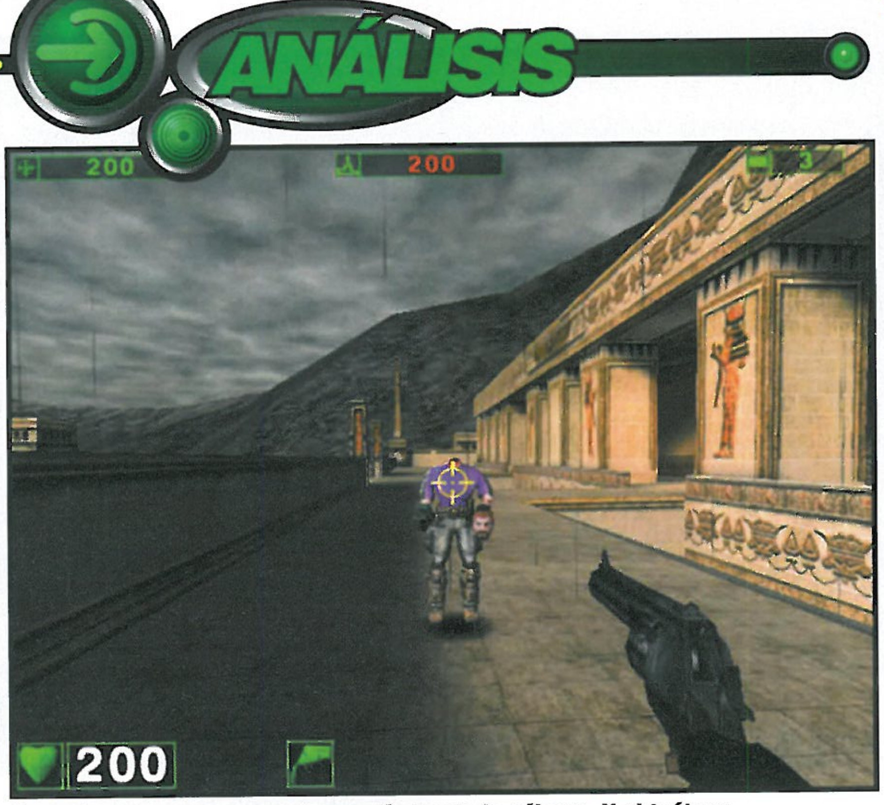
Cuando semana a semana no dejan de aparecer noticias sobre la inestabilidad financiera de las pequeñas productoras con su consecuente cierre (Cavedog, Looking Glass y Origin) o absorción (G.O.D.), es necesario reivindicar siempre que se pueda a aquellos que se resisten a la lógica empobrecedora de las grandes compañías. Debemos convertir en bandera productos como *Serious Sam* para que muchos otros sigan el camino marcado por Croteam. Este pequeño estudio croata ha vuelto a demostrar que no es necesario ser norteamericano ni contar un motor gráfico "de marca" para conseguir un éxito de ventas más que notable en Estados Unidos. Pero mejor será dejar las conclusiones para párrafos posteriores y explicar algo mejor quién es y dónde lucha Serious "Stone" Sam.

La parada de los monstruos

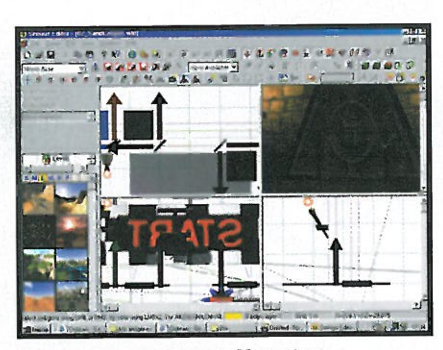
Clonemos el dudoso argumento de *Stargate* (zafia película firmada a cuatro manos por los creadores de *Godzilla* e *Independence Day*), añadámosle un héroe que recuerda mucho a Duke Nukem, unos cuantos monstruos maquillados descendientes de la saga *Doom* y armémoslos con el arsenal de *Rise of the Triad*. ¿Resultado? Un brebaje con regusto a clásico que no por conocido deja de divertir.

A diferencia del ejercicio autocomplaciente que supuso la ópera prima de Rewolf (*Gunman Chronicles*), éste consigue captar la verda-

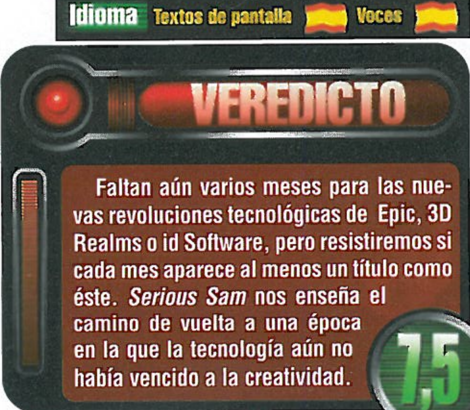




Con este aguacero va a acabar mojándosete la pólvora. Y el tuétano.


Un excelente editor. Y no tan complicado como parece.





dera esencia de sus precursores, ya que acierta justo allí donde los *arcade* en primera persona marcan diferencias: enemigos, niveles y sentido del humor.

Diseñar la inteligencia artificial de los personajes de un juego puede resultar una tarea frustrante si se quiere ir más allá de las verdaderas posibilidades del equipo que la desarrolla. Pocos son los *shooter* que deslumbran en ese apartado (quizás *No One Live Forever* haya sido el último caso) y muchos más los que decepcionan (*Project IGI* o *Soldier of Fortune*). Conscientes de ello, los programadores de Croteam han optado por un tipo de IA tan básico como eficaz: los enemigos atacan en aluvión, como desquiciados kamikazes. No se agrupan ni se refugian para evitar nuestros disparos.

El diseño de niveles se mantiene en todo momento cerca del límite de la excelencia

Y pese a todo, uno no se cansa de aniquilarlos. ¿Por qué? Pues porque son muy variados y su diseño es excelente. Los hay de distintos tamaños (desde pequeñas sanguijuelas a gigantescos robots), habituados a diferentes medios naturales (pegasos y cerebros voladores o soldados degollados) o con variadas velocidades de lucha (esqueletos con síndrome Flash o boxeadores explosivos que avanzan a ritmo papal). Cada uno de ellos tiene sus puntos débiles pero dado que en la gran mayoría de escenarios se reunirán todos cual fiesta final de curso, no te queda más remedio que aniquilarnos indiscriminadamente, manteniéndote lo más lejos de ellos que puedas.

Pese a que existen diferentes niveles de dificultad, hay algunas fases en las que la


Con unos cuantos amigos y un poco de monitor para cada uno...

acumulación de enemigos llega a abrumar y ello resulta sorprendente, dado que es uno de los pocos defectos que se han mantenido desde la primera demo tecnológica que vio la luz allá por el mes de agosto.

A pesar de este primer punto negro, el diseño de escenarios se sitúa en el terreno de la excelencia. Los caminos lineales te llevan de la mano de un nivel a otro con cambios constantes de luz y espacio para que no quieras abandonar su mundo.

El arranque del juego ya es un prodigio de adictividad y capacidad de fascinación. Recién teletransportado para salvar a la humanidad caes en mitad de una construcción egipcia en plena noche lluviosa, armado con una simple pistola y tarareando *Singing in the Rain*. Acto seguido se inicia un combate en el que sólo con la luz de los relámpagos ves dónde se esconden los primeros enemigos. Estos momentos de puro terror se ven desplazados por la acción más intensa cuando aparece el sol y te enfrentas a un puñado de boxeadores chillones a campo abierto y con un rifle. Es apasionante. Hace varias semanas que me acabé el juego, pero muchas tardes aún vuelvo a cargarlo, me pongo un compact de Monster Magnet y, escopeta en mano, lleno de sangre verde o roja todo tipo de arenas, baldosas o piscinas.

Sus gráficos, generados por un motor de creación propia, son admirables. Sin la grandilocuencia de los títulos millonarios, cuentan con unos efectos de luz que para sí querrían ciertos simuladores de Fórmula 1. Más allá del acabado de ciertas texturas o del moldeado de algunos enemigos, todo el entorno visual resulta coherente. No hay puzzles fuera de lugar, ni trampas a destiempo, ni siquiera construcciones de acceso imposible.

Todo el desarrollo de la aventura ha alcanzado una fluidez inusual, a la que seguro que han ayudado las continuas sugerencias de los usuarios que desde hace unos meses tenían betas en su poder. Otro ejemplo a seguir: un poco de sana interactividad puede ser muy útil, ya que ha veces los jugadores perciben defectos que escapan a los desarro-



Netriska nos presenta el arma más eficaz del juego: la ametralladora.



En *Serious Sam* no queda mucho tiempo para el aburrimiento.

lladores. Ojalá alguna compañía más secunde esta forma de actuar que Monolith o id Software ya adoptaron en su día.

El precio de la humildad

En cualquier producción modesta aparecen algunas sombras en el momento de hacer una valoración definitiva. El apartado musical es vulgar, tanto por la calidad de las melodías como por su ejecución. Tampoco las secuencias infográficas destacan por su elaboración, ya que se limitan a planos eternos que no conducen a ningún sitio. Y para acabar con los llamados defectos menores, es una lástima que hayan dedicado tantos esfuerzos al diseño de la Consola Netriska (un ordenador que nos indica el tipo de armas y enemigos), que no beneficia en nada a la acción. A pesar de ello, estos fallos no quitan puntos, como diría mi profesor de matemáticas.

En cambio, sí hay algo que puede revertir en contra de un juego: su duración. Los usuarios norteamericanos no pueden quejarse de la brevedad del título, ya que el precio está muy por debajo de la media, pero en nuestro país debemos pagar por él siete mil pesetas, una cantidad más que notable para las horas de entretenimiento *off line* que puede proporcionarnos.

Serious Sam cuenta con un buen apartado multijugador, pero la ausencia de muchos servidores en Europa hace que sólo los afortunados poseedores de ADSL o cable puedan disfrutarlo. Eso sí, siempre queda la posibilidad de combatir a pantalla partida, que proporciona momentos muy divertidos en modo cooperativo, pero con alternativas como *Counter Strike* o *UT* para conexiones tercermundistas, difícilmente se estará uno muchas horas disfrutando de siete pulgadas y media de juego.

Para que acabes de establecer un juicio, al juego lo acompaña un impresionante editor de niveles que necesita de un buen ordenador para diseñar algo más que una habitación con tres enemigos. Cuenta con un buen tutorial, y es lo suficientemente intuitivo como para que muchos jóvenes ilusionados con el éxito de Croteam se hayan puesto a trabajar en el diseño de *mods* y niveles con los que alargar su breve vida.

Y hasta aquí el balance de este recuerdo vivo de la mejor época del género de acción. Es una verdadera lástima que, por una decisión comercial muy discutible, un gran título acumule polvo en las estanterías mientras la gente compra juegos de monos o *zombis* varios. Con un precio ajustado, *Serious Sam* se estaría vendiendo en nuestro país tanto como merece. Eso sí, su éxito más allá del océano debe suponer un toque de atención para todos los gurús con pelo teñido y gafas de sol que se pasean de revista en revista para disculpar el retraso de "su última creación". De vedettes el mundo tiene excedente, de buenos juegos sólo hay déficit.

SERIOUS SAM

Un recuerdo a *Quake 3* nunca viene mal.

EL FUTURO DE LOS SHOOTER

En los meses que nos separan de la Navidad vamos a disfrutar de un puñado de títulos que marcan direcciones de futuro para el género de acción en primera persona.

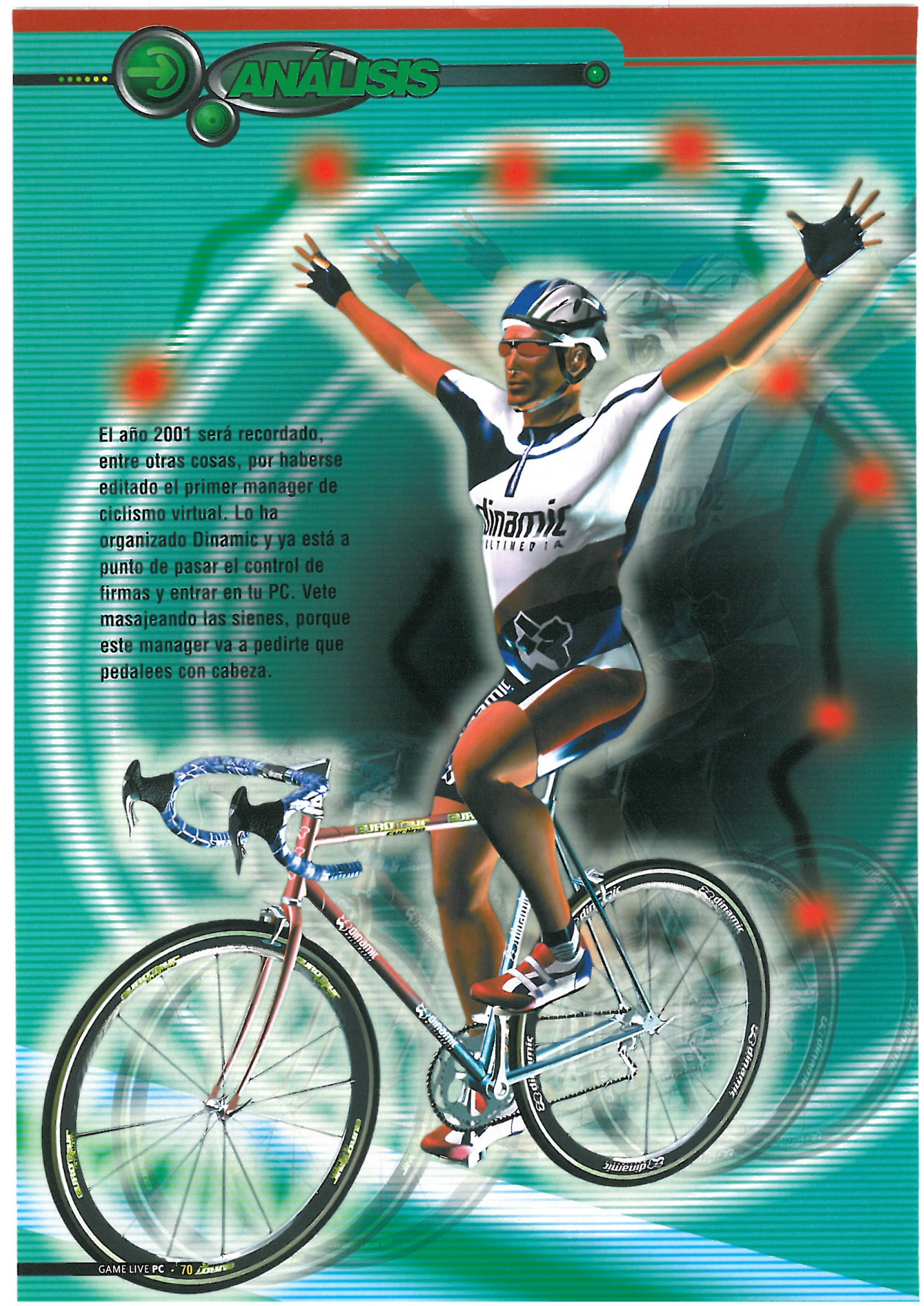
OPERATION FLASHPOINT Mayo
Su demo no deja lugar a dudas: va a ser el próximo gran juego *on line* en el calendario.

MEDAL OF HONOR Junio
Gráficos asombrosos y una buena dosis de polémica son sus principales bazas.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN Julio
Se trata de la primera gran secuela del año, con todo tipo de zombis y nazis mutantes.

RED FACTION Agosto
Hace año y medio los chicos de Volition prometieron algo revolucionario. Ojalá sus promesas se cumplan.

DUKE NUKEM FOREVER Septiembre
El último de la lista. El Juego. Una producción eterna con cambio de motor gráfico es su credencial más destacada.



El año 2001 será recordado, entre otras cosas, por haberse editado el primer manager de ciclismo virtual. Lo ha organizado Dinamic y ya está a punto de pasar el control de firmas y entrar en tu PC. Vete masajeando las sienes, porque este manager va a pedirte que pedalees con cabeza.

EUROTOUR CYCLING

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Dinamic Multimedia • EDITOR: Dinamic Multimedia • PRECIO: 3.995 Pesetas



Por J.J. Cid

Es tanta la afición que existe en nuestro país por el ciclismo que hasta el llamado deporte nacional, la siesta, se echa a temblar cuando empieza la temporada de las grandes vueltas ciclistas. Por eternas y soporíferas que lleguen a hacerse las transmisiones, nunca faltarán españoles de a pie que se sienten frente al televisor conservando frescos en la memoria los cinco Tours de Indurain, los innumerables despistes de Perico Delgado o los continuos desfallecimientos de Olano cuando se inclina la carretera.

Eurotour Cycling pretende ser al ciclismo lo que *PC Fútbol* es al deporte rey. No esperes encontrarte un *arcade* de los que se resuelven en cuatro pedaladas, porque esto es ciclismo de lujo. Documentado. Cerebral. Muy estratégico. Tu papel va a ser el de director general del equipo y vas a seguir a pie de carretera las evoluciones de tus pupilos. Por supuesto, dispones de una completa base de datos por si quieres consultar cualquier información sobre corredores, directores o equipos.

La información es poder

La base de datos no tiene mayor misterio. Puedes consultar casi cualquier cosa que tenga que ver con el pelotón internacional. Es bastante completa y fácil de utilizar. Sólo se echa de menos la posibilidad de realizar algunas comparaciones o ver datos relacionados con las vueltas en las que competiremos en el modo manager.

En modo manager disponemos de 32 equipos a elegir. Lógicamente, esta decisión determinará cuáles van a ser tus objetivos durante la temporada, si aspiras a


Cuando empieza a empinarse la carretera, cuatro quintas partes del pelotón sufren.

subir al podio de los Campos Elíseos o te conformas con ganar alguna etapa de una vuelta menor. Debido a la complejidad del juego, no existe la opción de que más de una persona juegue en el mismo PC, ya que las decisiones se toman en tiempo real durante la simulación de la carrera y no siguiendo un sistema de turnos, como en las partidas múltiples de *PC Fútbol*.

Las victorias suponen premios en metálico que puedes invertir en refuerzos para tu equipo, con lo cual podrás aspirar a objetivos cada vez más ambiciosos. Antes de la temporada dispones de una serie de turnos que te permiten planificar tu calendario de competición. Los menús de opciones tienen un estilo muy similar a los que hemos visto en la saga *PC Fútbol*, aunque son bastante menos completos. A la izquierda tienes un menú con ocho botones que te dan acceso a las diferentes pantallas que componen la sección manager.

La vida en la carretera

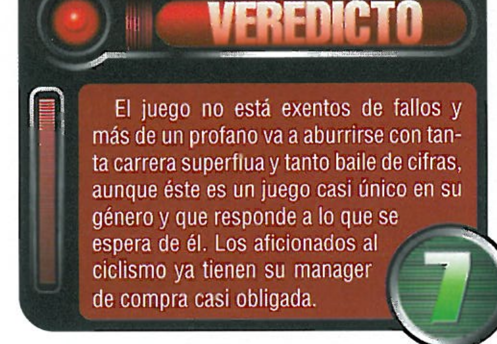
Puedes competir en todas las carreras que componen el calendario ciclista internacional, incluidas clásicas, vueltas cortas, grandes vueltas y carreras del campeonato del mundo. Para poder afrontar un calendario tan apretado dispones de todos los ciclistas que componen un equipo en la realidad, así que te tocará elegir cómo los repartes entre las diferentes competiciones. Una planificación adecuada equivale a la mitad del éxito.

El menú dispone de una sección principal desde la que controlas el día a día del equipo, contratos y estadísticas de tus muchachos incluidos. En el menú de carreras e inscripciones accedes a toda la información referente al estado de la temporada en curso. Los menús de entrenamiento son complejos, ya que debes hacer un seguimiento personalizado de todos tus corredores para explotar mejor sus puntos fuertes y corregir sus defectos. Cuando estemos ya de lleno en plena competición deportiva tendremos que decidir quién lide-

DEL SILLÍN AL MICRO

Los comentarios en carrera de *Eurotour Cycling* corren cargo de todo un mito del ciclismo patrio: Perico Delgado. Este segoviano ganador de un Tour y dos Vueltas a España es recordado tanto por su forma de correr valiente como por sus peculiaridades. En 1988 se despistó y llegó más de dos minutos y medio tarde a la salida del prólogo de Luxemburgo. Este absurdo error acabó costándole el Tour, en el que quedó tercero. Pese a sus despistes, Perico ha pasado a la historia como un corredor genial y carismático, tal vez el ciclista español más querido de todos los tiempos.







Querer ahorrar en los desplazamientos puede tener trágicas consecuencias.



Gracias al entrenamiento tus corredores serán más resistentes y completos.

rará nuestro equipo, quiénes serán los gregarios y a quién especializamos en metas volantes o por el premio de la montaña.

En cuanto a decisiones financieras, tu control abarca aspectos como el tipo de transporte que usas en los desplazamientos o la calidad de los hoteles en que duerme el equipo. Como habrás deducido, un exceso de ahorro puede tener una repercusión negativa en el rendimiento de los corredores. En cuanto a fichajes, es evidente que los grandes equipos se construyen a golpe de talonario, pero el conocimiento del pelotón internacional te será muy útil para elegir bien y comprar buenos corredores por un precio razonable, aunque lo cierto es que esto puede convertirse en una tarea difícil y bastante tediosa.

Como en la tele

De las carreras menores sólo sabrás el resultado, pero puedes seguir en tiempo real el Giro, la Vuelta y el Tour.

Ésta es, sin duda, la parte más divertida del juego. El programa deja a un lado sus menús de opciones y estadísticas y presenta en un entorno completamente 3D el transcurso de la etapa. Puedes elegir desde dónde quieres seguir la carrera, con qué ángulo de cámara o dónde colocas los puntos de control de tiempo. Gracias a unos menús que aparecen en la parte inferior de pantalla das órdenes a los corredores. Atacar, vigilar, adelantar posiciones, colaborar en una escapada, tirar del pelotón e incluso retirarse son las opciones a manejar. Existe las posibilidad de seguir el desarrollo íntegro de la etapa, pero lo lógico será acelerar la velocidad de las acciones si no quieres quedarte dormido durante las cinco horas que suelen durar.

Aunque la interfaz estadística tiene muy buenos gráficos, la representación de las etapas no está a la altura de los tiempos que corren. Las texturas son bastante pobres y los ciclistas tienen un aspecto robotizado que no convence del todo. No se distinguen los maillots originales de los diferentes equipos y el escenario, aunque variado, resulta algo tosco y parco en detalles. El apartado sonoro cumple sin más, aunque disfrutarás con los comentarios del mismísimo Perico Delgado.



Preparar a nuestro sprinter para la victoria final es una tarea ardua y complicada.

Eurotour Cycling es el mejor juego de ciclismo que se puede encontrar actualmente en el mercado, aunque eso es algo que se daba por supuesto dada la falta de competencia real. Seguro que los aficionadas al ciclismo encontrarán que es divertidísimo controlar a un equipo en plena competición, pero puede que los jugadores ocasionales encuentren desesperante tanto número y tanta decisión táctica sólo para disfrutar de momentos de emoción muy puntuales.

El juego te permite seguir el Giro, la Vuelta y el Tour en tiempo real

Seas o no aficionado a este deporte, lo más probable es que reconozcas que Dinamic ha conseguido un juego divertido y jugable, pese a sus fisuras en el apartado técnico.



El primer paso es hacerte un calendario con las pruebas en que vas a participar.

Faltan algunos detalles, como asignar aguadores, pinchazos en carrera, pájaras imprevistas, caídas, etc, pero nada de esto resulta imperdonable cuando de lo que se trata es de subir a lo más alto del podio de tu primer Tour de Francia virtual.

ESTRATEGIAS EN CARRERA

En *Eurotour Cycling* competirás en las típicas etapas de cualquier vuelta ciclista. Saber cómo actuar en cada una de ellas puede significar que tu corredor suba o no a lo más alto del podium del Parque de los Príncipes.

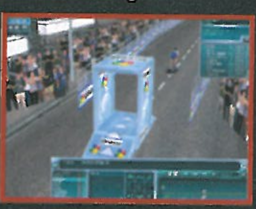


CONTRARRELOJ

Son de vital importancia en el ciclismo moderno. Sacar suficiente ventaja si no se es buen escalador es imprescindible para afrontar la montaña con garantías.

ETAPAS LLANAS

Pueden parecer un mero trámite, pero vigilar los cortes e intentar meter un hombre en las escapadas te evitará futuras complicaciones.



ETAPAS DE MONTAÑA

Si tu líder de equipo sólo se defiende en este terreno, tendrás que actuar con cabeza. Responder a todos los ataques no siempre es lo más indicado.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Spellbound Entertainment • EDITOR: Infogrames • PRECIO: [illegible].990 Pesetas



DESPERADOS

Aunque libros cubiertos de polvo nos hablan de algún que otro precedente, **el Oeste no ha servido de inspiración a muchos juegos** para PC. Y es una lástima, porque ¿quién duda que **las horcas, las peleas de salón y los revólveres dan mucho juego**?



Desperados **huele a John Wayne. Es decir, a** ***bourbon*****, sudor, pólvora y cenizas de hoguera.**

Por J. Font

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Desperados tiene un guión sólido y una IA depurada pero quizá llegue algo tarde, ya que la ambientación en el Oeste no puede ocultar su parecido con *Commandos*. Es un buen juego, sin duda, pero no hay que olvidar que *Commandos 2* está a la vuelta de la esquina.

6,5

Gracias a Spellbound, *Commandos* se ha dado un garbeo por el Viejo Oeste y ha vuelto con un argumento en las alforjas. *Desperados* tiene algo de película interactiva, ya que se basa en una campaña lineal en la que el guión tiene mucho peso, y te pone al frente de un selecto grupo de forajidos con escrúpulos cuyo líder, John Cooper, ha sido acusado de un crimen que nunca cometió. Su objetivo será encontrar al verdadero autor del asalto a un tren de mercancías, otro forajido, esta vez sin escrúpulos, al que se conoce por el nombre de "El Diablo".

Las primeras misiones del juego recuerdan a clásicos del cine de acción como *Los siete magníficos* o *Los doce del patíbulo*, ya que se trata de reclutar uno por uno a los miembros del grupo de "desperados" que protagonizarán el resto de la acción. Empiezas superando un breve tutorial que te permite dominar los movimientos de Cooper y te diriges inmediatamente a la plantación de algodón en que trabaja tu viejo amigo Sam, un experto en explosivos reducido a la esclavitud.



El Oeste interactivo de Spellbound hunde sus raíces en películas que van desde ***La diligencia*** **a** ***Sin perdón*****.**

Película ¿interactiva?

La historia está bien desarrollada, pero resulta demasiado lineal. Todo se basa en pequeños objetivos que debes ir superan-



Una de las virtudes del juego es que puedes utilizar muchos de los elementos del escenario.



Nada como un barril de dinamita para llamar la atención.



A veces tienes que penetrar en los edificios en busca de objetos, gente o camorra.



Noquear al personal es efectivo, pero suelen despertar al cabo de un rato.

do en orden, sin apenas margen de elección, así que es más bien el juego quien lleva las riendas en todo momento.

La inclusión de escenarios interiores y áreas de ruido da al juego algo de profundidad táctica adicional y bastante realismo. Los edificios y cuevas te permiten esconderte con facilidad o acceder a puntos elevados del escenario, aunque antes de acceder a un interior debes asegurarte de que no haya nadie dentro (algo difícil, ya que no todos los edificios son "descapotables"), o de lo contrario deberás volver a cargar partida, una acción que se convierte en casi rutinaria cuando juegas a *Desperados*.

La historia está muy bien desarrollada, pero resulta demasiado lineal

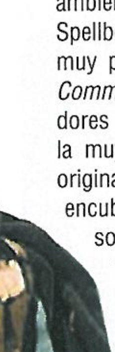
En cuanto a las zonas de ruido, son zonas en las que debes moverte con pies de plomo precisamente, porque si no, harás ruido y eso delatará tu presencia. Tus pasos por el entarimado, por ejemplo, serán escuchados por cualquier enemigo que se encuentre en un radio de acción próximo.

Violencia inteligente

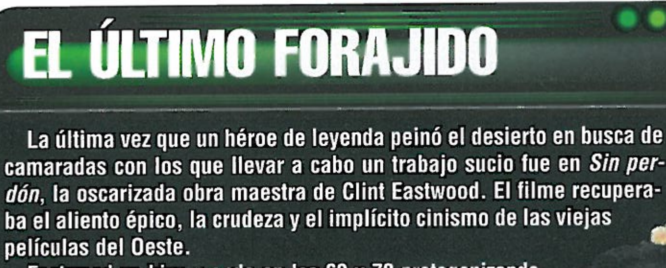
La IA del juego está bastante depurada. Los enemigos que hacen la ronda notarán que hace tiempo que no se cruzan con un compañero e irán a ver qué pasa y tu presencia no pasará desapercibida a los habitantes del pueblo, que alertarán a las autoridades o a quien sea si haces algo raro cerca de ellos. El único lunar es que a veces basta con quedarse quieto para no ser descubierto. Eso sí, en cuanto te vean, se acabaron el sigilo, la táctica o cualquier sutileza: hablarán las pistolas y punto. Y es que cuando la acción se precipita, se precipita demasiado.

En cuanto al diseño, hay que destacar que los escenarios rezuman Viejo Oeste por los cuatro costados. No faltan detalles de realismo como las cuidadas transiciones día noche o la posibilidad de interactuar con un número importante de elementos del escenario. El juego alcanza resoluciones de hasta 1.024 x 768 con tres niveles de *zoom*, aunque lo mejor es conformarse con un prudente 600 x 600 para no ver el Oeste demasiado de lejos.

Es curioso que hayamos tenido que esperar tanto para que alguien se decidiese a adaptar la fórmula de *Commandos* a un ambiente distinto, pero el caso es que Spellbound lo ha hecho cuando falta muy poco para que aparezca *Commandos 2*. Los consumidores van a poder elegir entre la muy mejorada secuela del original y una imitación nada encubierta en que las mejoras son más bien escasas. De todas formas, tal vez la película interactiva de Spellbound saque rentabilidad al atractivo de los Colt y los sombreros vaque-



EL ÚLTIMO FORAJIDO



La última vez que un héroe de leyenda peinó el desierto en busca de camaradas con los que llevar a cabo un trabajo sucio fue en *Sin perdón*, la oscarizada obra maestra de Clint Eastwood. El filme recuperaba el aliento épico, la crudeza y el implícito cinismo de las viejas películas del Oeste.

Eastwood se hizo grande en los 60 y 70 protagonizando mugrientas películas de lo que se llamó spaghetti western (*El bueno, el feo y el malo* o *Por un puñado de dólares*), muchas de ellas dirigidas por Sergio Leone y rodadas en Almería. El propio Eastwood dirigió una excelente cinta inspirada en esta tradición, *El jinete pálido*.

GÉNERO: Simulador • DESARROLLADOR: Digital Image Design • EDITOR: Friendware • PRECIO: 6.990 Pesetas

EUROFIGHTER TYPHOON

Aquellos que volábamos con pasión el viejo clásico *Super EF2000* teníamos hambre de más Eurofighter. Por suerte, se han acordado de nosotros: por fin tenemos un Typhoon. Y campaña para rato.

Por E. Artigas "Tuck"

Es difícil evaluar un simulador como éste, porque con *Super EF2000* y *F22 ADF* como base, *Eurofighter Typhoon* tenía el listón muy alto. Aun así, podríamos decir que ha conseguido superarlo a medias, porque lo que se ha hecho es mezclar los dos simuladores precedentes recortando bastantes opciones y añadiendo otras nuevas.

Mientras vuelas, tienes la sensación de estar pilotando un ADF con piel de SEF. Algunas cosas se echan de menos, sobre todo las pantallas multifuncionales con botones interactivos, que han sido sustituidas por una anodina cabina virtual en la que las susodichas pantallas aparecen superpuestas. Junto con los extintos botones interactivos también han desaparecido gran cantidad de opciones, como la de los complejos modos del piloto automático, que se han reducido a dos.

El modo de vuelo es casi idéntico al de *SEF*, aunque se han introducido mejoras que hacen las cosas un poco más fáciles. Por ejemplo, ahora ya no se alcanza Mach 2. Las armas se han adecuado a los tiempos que





Si capturan la base te encontrarás con un recibimiento así de caluroso.



¿Es un pesquero o un barco espía? Pregunta antes de disparar.



La potencia del avión te permite acelerar en vuelo ascendente.

corren y han variado un poco, pero siguen siendo fáciles de usar, incluso algunas que hasta hace nada eran francamente complejas, como las bombas guiadas por láser.

Tanta facilidad de manejo hace de *Typhoon* un simulador ideal para principiantes, aunque tampoco faltan detalles que satisfarán las exigencias de los más expertos. Parece que la compañía desarrolladora ha hecho un serio esfuerzo para simplificar las cosas y sacar al mercado un producto asequible y con posibilidades de venderse bien.

Islandia, 2015

La primera decisión delicada que debes tomar es escoger a seis pilotos de nacionalidades europeas (Rodríguez inclusive), a los que deberás cuidar bien. Entonces puedes empezar una campaña en tiempo de paz o ya en plena guerra. En ambas opciones estás permanentemente informado de la escalada bélica rusa a través de la televisión y de Internet, sólo que en la primera te puedes entrenar un poco más. Sí amigo, el entrenamiento se hace en plena campaña. Nada de vuelo libre ni misiones enlatadas. La vida es dura.

Estás en territorio islandés. Y pareces estar seguro. Pero tras los ataques con misiles de crucero se produce un desembarco masivo de tropas rusas. A partir de aquí, la campaña es totalmente dinámica. No estarás quieto ni un minuto, porque tendrás que tomar las decisiones de seis pilotos y cada dos por tres recibirás nueva información sobre el enemigo.

En todo momento podrás ver dónde está y qué hace cada piloto gracias a unas ilustrativas imágenes en 3D y podrás saltar a la cabina de los que estén volando en cuanto lo consideres necesario. Por si esto fuera poco, cada piloto está en una base distinta y deberás trasladarlos físicamente para acercarlos o alejarlos del frente según el peligro que corran, ya que si se encuentran en una base que es capturada caerán prisioneros y un comando del SAS los tendrá que sacar de allí.

Doctor, lo estamos perdiendo

Tal vez lo que hace de *Eurofighter Typhoon* un juego hasta cierto punto especial es que jugando a él aprendes a valorar muchísimo las vidas de los pilotos que tienes a tu cargo. Juro que se me encogió el corazón la primera vez que perdí a un piloto, que murió congelado en las frías aguas del Mar del Norte al no ser rescatado a tiempo. Si uno de tus muchachos es alcanzado, procura ingeniártelas para que su paracaídas caiga sobre tierra firme y a ser posible en territorio aliado. Y aun así, irá al hospital.

Cuando vuelvas a volar otra vez ya no te harán tanta gracia los realistas efectos de daños que tus rivales guiados por la IA dejan en tu avión a nada que te descuides un poco. Y cada vez será peor, porque los rusos son muchos,y tus recursos, limitados. Buena suerte.

Jugando a Typhoon aprendes a valorar muchísimo las vidas de los pilotos que tienes a tu cargo

La gran alternativa a la campaña es el modo multijugador, al que se ha dado la importancia que se merece, ya que incluye gran cantidad de modos de vuelo, desde el clásico "todos contra todos" hasta la competición por equipos. Destaca el modo de carrera aérea, en la que se corre más cuanto menor es la altura a la que vuelas. Aun así, decepciona un poco que las misiones cooperativas sean independientes de la campaña y no puedan jugarse por Internet.

La guinda es la posibilidad de llevar en el fuselaje de tu Typhoon las escarapelas de cada fuerza aérea que lo integra, España incluida. Un detalle así puede acabar de decidirte a comprar este simulador en caso de que te llame la atención pero tengas tus dudas. Pese a todo, no esperes que *Typhoon* te ayude a superar de una vez por todas tu nostalgia por el viejo *SEF*. Este juego no es ni mejor, ni peor. Es... ¿diferente?



Derribar aviones enemigos suele costar más de un misil.



Una de las grandes mejoras es el modelado visual de los daños.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Altar Interactive • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

ORIGINAL WAR

Si vamos a pasarnos los próximos veinte años jugando más o menos a lo mismo, **es de agradecer que las viejas ideas vengan mezcladas con alguna de nueva cosecha**. Al menos en *Original War* visitamos la Siberia prehistórica y amaestramos orangutanes.



Algunas misiones son puro trámite. Por suerte, se puede acelerar el tiempo moviendo una simple barra.

Por S. Sánchez

En este futuro enfrentamiento entre americanos, rusos y árabes, las armas clave serán una máquina del tiempo y una nueva fuente de energía. Los rusos han encontrado en Siberia un extraño mineral que permite la fusión fría. Los americanos se verán obligados a recurrir al juego sucio y aprovechar una recién inventada máquina del tiempo para viajar a la prehistoria y llevarse el mineral a Alaska. Los terceros en discordia, una coalición árabe, también se desplazarán al plioceno para intentar hacerse con el mineral.

Así es *Original War*, un curioso juego de estrategia bélica que, en primer lugar, destaca por su aspecto. Aunque esté hecho a base de *sprites* 2D pre-renderizados, el entorno está moldeado con elevaciones de terreno que dan una gran sensación de realismo y además permiten el uso estratégico de la superficie.

La compañía desarrolladora de *Original War* es Altar Interactive, empresa hermana de Altar Publishing, el principal editor de juegos de rol en la República Checa. Lo cierto es que la especialización de la compañía nodriza se nota en *Original War*, que tiene mucho de estrategia pero también algo de rol, una característica tal vez innovadora cuando los desarrolladores empezaron a trabajar en el proyecto, pero que ahora ya ha sido llevada a la práctica en varias ocasiones.

Profesionales en el plioceno

Aunque sea un juego de estrategia en tiempo real, no sólo se trata de aprender rápido a construir edificios y atacar lo antes posible. En alguna de las misiones, apenas tienes margen para actuar y te limitas a ser espectador de la elaborada progresión de la trama. Los encargados de dar fuerza al argumento son sus protagonistas, soldados, científicos, mecánicos e ingenieros totalmente distintos entre sí. Cada uno tiene su nombre, rostro y una personalidad definida. El elemento de rol viene dado por el hecho de que a medida que avanzas en el juego puedes redefinir las características de los personajes



En las misiones avanzadas, los trabajos de construcción correrán a cargo de las máquinas.



Aquí no hay ni buenos ni malos. Todos son buenos profesionales enfrentados entre sí por cuestiones de matiz.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 4

Idioma
Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

La estrategia en tiempo real es un género joven, pero la verdad es que ya empieza a acumular polvo. *Original War* es uno más de estos títulos. No tiene gran cosa que lo diferencie del resto, aunque sus buenos gráficos y su exótica trama pueden hacerlo recomendable para aquellos que nunca van a ninguna parte sin su pequeña dosis de tiempo real.

6,5



La base está en las últimas, pero hasta los simios colaboran en la reconstrucción.

y potenciar sus habilidades. Lo lógico es especializar a cada uno dedicando los puntos de habilidad que consigas a potenciar las características principales de cada personaje. *Original War* incorpora el modelo de juego que Blizzard está introduciendo en su *Warcraft III*, pero llevándolo al extremo. Hasta el soldado menos experimentado va a tener una importancia relevante en el juego, ya que enviar tropas especializadas a la prehistoria no es precisamente barato, y no está la guerra como para ir desperdiciando recursos.

Original War tiene otras cualidades que lo hacen especial. Su desarrollo no es lineal, lo cual quiere decir que en ciertos momentos puedes elegir entre varias misiones, como sucedía en el *Command & Conquer* original. Existen dos campañas, una con los americanos y otra con los rusos. El juego recomienda empezar a jugar con los americanos, pero realmente no hay mucha diferencia en cuanto a dificultad entre empezar con unos u otros. En misiones avanzadas, los árabes pueden convertirse en tus aliados o rivales.





Usar un francotirador a campo abierto y contra un vehículo no es la mejor de las opciones.

No sólo se trata de aprender rápido a construir edificios y atacar lo antes posible

Antes de empezar la mayoría de las misiones hay que elegir a los miembros de tu equipo.

Las misiones de las campañas tienen objetivos que van bastante más allá de la simple destrucción de todo lo que encuentres en el mapa. Uno de los más originales es capturar un grupo de simios para someterlos a un experimento que les dotará de inteligencia humana. Como en la mayoría de juegos de estrategia en tiempo real, tienes que recolectar recursos, pero la madera y el oro no te servirán de nada. Son mucho más valiosos la siberita, la gasolina y el material de construcción moderno.

La sibarita es el precioso mineral codiciado por todos. En cuanto a los otros dos recursos, hazte la idea de que en la prehistoria no hay mucho de eso, con lo que te tocará ir a buscarlo por el mapa, ya que los envíos desde el futuro son poco fiables. Recuerda que si un vehículo se queda sin combustible siempre lo puedes empujar tu mismo, opción que ha sido tenida en cuenta en *Original War*.

Son los pequeños detalles los que llevan a un juego a desmarcarse del resto. *Original War* tiene bastantes detalles de éstos, pero tal vez no sean lo suficientemente importantes como para que un juego desconocido de una compañía pequeña deje su huella en la historia de los juegos de PC.

¿QUÉ PASAPORTE COMPRAR?

Hay tres nacionalidades posibles a elegir: Americanos, Rusos y Árabes. Elegir entre las dos primeras será lo primero que debas hacer en el juego. Más adelante te encontrarás con los árabes. Ya juegues con o contra ellos, es bueno conocer los puntos fuertes de las tres razas.

AMERICANOS: El control de los primates es una de las habilidades que más debes desarrollar. Pueden ser serviciales trabajadores, soldados o Kamikazes .

RUSOS: Puede que los americanos tengan primates, incluso algunos vehículos propios, pero las grandes maquinas de guerra son rusas. En cuanto construyas el Behemoth no habrá quien te pare. Es una máquina lenta pero con un poder destructivo enorme.

ÁRABES: No disponen de tantos recursos pero nadie lo diría al ver algunas de sus unidades únicas. Por un lado tendrás a los fieros nobles, una unidad que no cambia de profesión: han nacido guerreros y morirán guerreros. Combínalos con los Hovercraft, que pueden desplazarse por el agua.





GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Papyrus Racing Games • **EDITOR:** Vivendi Universal/Sierra • **PRECIO:** 4.995 Pesetas

NASCAR RACING 4

Entre nosotros, donde esté un buen Grand Prix de Fórmula 1, que se quite todo lo demás. Aunque la verdad es que gracias a *Nascar Racing 4* **estamos empezando a entender qué es lo que le encuentran los americanos a su sucedáneo de la F1**: la NASCAR.



Y tú que pensabas que en tu ciudad había mucho tráfico...



El menú de las repeticiones cuenta con multitud de opciones.

Por C. Robles

A veces es necesario superar las barreras de lo autóctono. No vamos a pedirte que no vuelvas a comer jamón ibérico o que deje de gustarte el fútbol, pero nos conformaríamos con que, aunque sólo sea por un momento, echaras un vistazo a los deportes y aficiones característicos de otro país. Lo creas o no, hay todo un mundo al otro lado del Atlántico, y allí se hacen más cosas aparte de millones y millones de hamburguesas diarias.

En lugar de nuestro fútbol, los norteamericanos se lo pasan de miedo con *su* fútbol, el béisbol, el baloncesto y el hockey sobre hielo. Mientras aquí nos entusiasmamos con los *rallies* que tienen lugar en medio mundo, ellos (el otro medio) hacen competiciones de *monster trucks,* carreras de vehículos 4x4 en plena montaña e incluso competiciones de camiones pesados. Nosotros pasamos noches enteras sin dormir para disfrutar de los entrenamientos y etapas de clasificación del Mundial de Fórmula 1, y ellos... Ellos... ¿Qué tienen los norteamericanos equiparable a la F1? La verdad es que nada. Su querida Fórmula Indy es una versión un tanto chusquera de la mucho más elegante F1, aunque cierto encanto no se

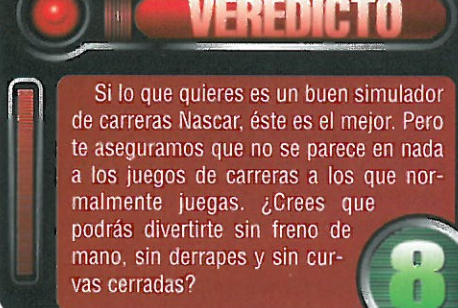
FICHA TÉCNICA

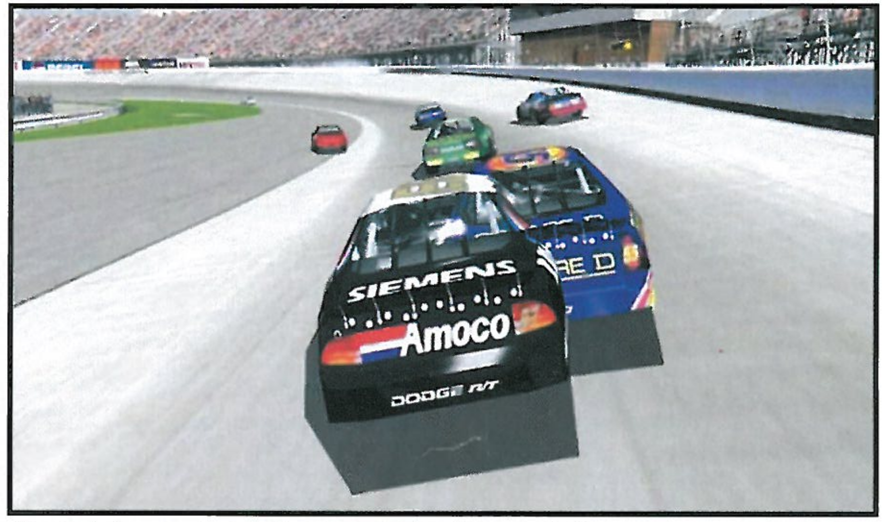
Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 44 — Internet 44

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés





Al principio es mejor que juegues con la cámara exterior.

TE RECIBO ALTO Y CLA... ¿HOLA?

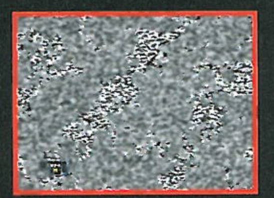
La vista de piloto no es la más práctica, pero te permite observar los numerosos detalles del interior del coche. Te pueden suceder cosas como ésta.



Ésta es la vista frontal, con un útil espejo retrovisor arriba.

Puedes mirar a izquierda o derecha, si lo necesitas, pero no te distraigas demasiado...





...o acabarás viendo esto. Te la has pegado tan fuerte que te has cargado la cámara.

le puede negar. Y después está la llamada Copa Winston de Nascar.

Los campeonatos Nascar son algo así como una Copa Mégane a lo bestia. En la Copa Winston compiten coches de calle modificados mecánica y aerodinámicamente, aunque estas modificaciones deben ajustarse a una serie de reglas. Es algo similar a lo que se hace en nuestro WRC o el World Grand Prix de F1. Imagínate un Ford Mondeo con 750 caballos de potencia, forrado de pegatinas publicitarias, con barras antivuelco, aletas, alerones, llantas de aleación, neumáticos de 255 milímetros... ¿Ya te lo has imaginado? Pues ahora imagina tras él otros 43 coches similares, de diferentes marcas, todos corriendo a 250 kilómetros por hora en un circuito oval. Una carrera Nascar es justamente eso.

Vértigo oval

No obstante, este *Nascar Racing* no es como sus antecesores o como los imitadores de sus antecesores, si es que conoces alguno. En éste encontrarás todos los circuitos reales de la Copa Winston, ovales en su mayoría, como el mítico circuito de Daytona. También aparecen todos los pilotos que participan en la competición real, aunque posiblemente no conocerás a ninguno.



Nada como un PC para conocer mundo. Aquí, el mítico circuito de Daytona.

Por supuesto, tampoco falta ni un solo coche oficial, ni siquiera el Dodge, que ha entrado a formar parte de la Copa Winston esta temporada. Y naturalmente, entre carrera y carrera tendrás la oportunidad de hacer todos los ajustes mecánicos que te parezcan oportunos en tu vehículo en función de las características del siguiente circuito en el que debas competir.

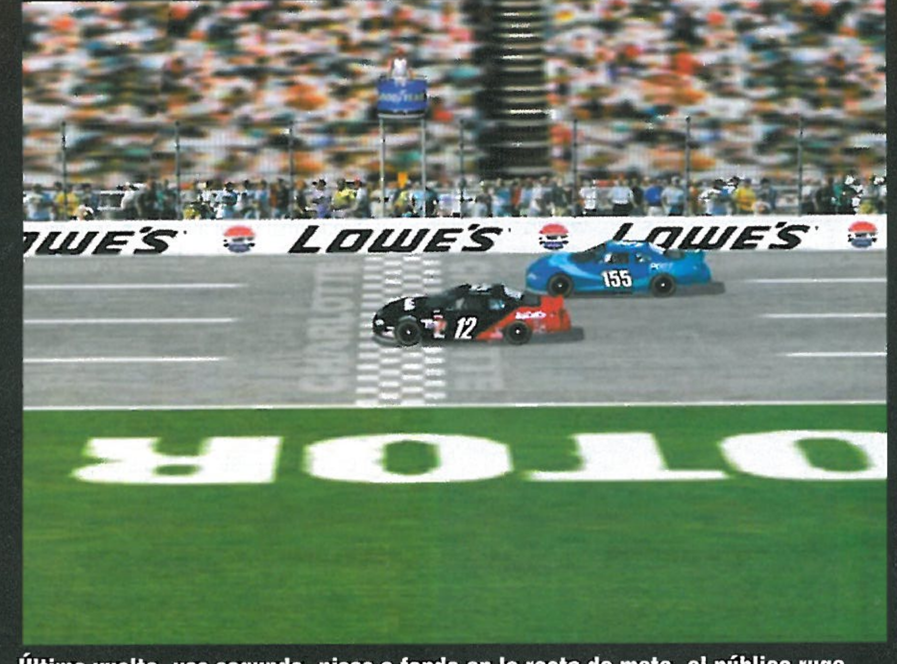
Nascar Racing 4 es el simulador de carreras Nascar por antonomasia, con todo lo que eso conlleva

Nascar Racing 4 es el simulador de carreras Nascar por antonomasia, con todas las buenas y malas noticias que eso conlleva. Las buenas son fáciles de imaginar: una velocidad enorme, unos gráficos impresionantes, multitud de circuitos y coches que probar, etc. Pero ¿crees que estás preparado para afrontar las malas?

Una de las características más importantes en un coche Nascar es que no derrapa. Al menos, están diseñados para no derrapar (si lo hacen, ya puedes prepararte para pasar unos meses en el hospital). Se pegan al suelo con tal fuerza que la dirección se endurece y apenas tienes movilidad en las curvas. Esto hace que tu capacidad de girar esté directamente relacionada con la velocidad a la que avanzas, como en la F1. Si intentas tomar una curva de tercera marcha en cuarta, te la pegarás con la barrera exterior. Y si la tomas en segunda, perderás un tiempo precioso. Seguir la trazada buena y adecuar la velocidad a cada giro es todo lo que importa en *NR4*. Nada de derrapes, freno de mano, sobrevirados o giros bruscos. Nada de lo que te gusta hacer en tus juegos de carreras preferidos. Con estos coches, todo lo que hay que hacer es apurar las marchas y seguir la trazada correcta. ¿Estás dispuesto a renunciar a tus costumbres y conocer un nuevo tipo de carreras? ¿Sí? Vale, pero luego no digas que no te avisaron.



Una rueda desencajada no es lo más adecuado para ir a 300 por hora...



Última vuelta, vas segundo, pisas a fondo en la recta de meta, el público ruge y... ¡ganaste, por un par de metros!

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Infogrames
EDITOR: Infogrames • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

Chuta, entra, corre, marca y déjate la garganta celebrando goles tan espectaculares como imposibles. La propuesta de Infogrames es clara: vamos a olvidarnos de que existe un deporte real que se llama fútbol y pasémoslo de miedo con esta lección de fútbol virtual de opereta.

UEFA CHALLENGE

Por J. Font

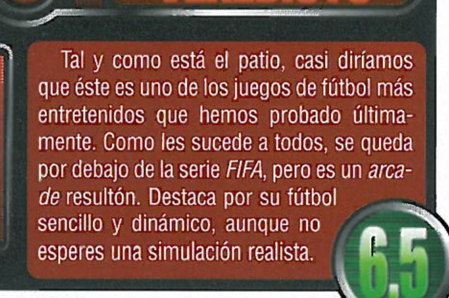
Parece que esta temporada vamos a quedarnos sin secuelas de los únicos títulos que podían (por calidad, que no por nombre) amenazar la hegemonía de *FIFA*: *UEFA Championship* y *MS International Soccer 2000*. El primero de ellos fue una de las más gratas sorpresas del año pasado. Era un *arcade* fácil pero divertido y con estilo. Las estanterías de nuestra videoteca van a echarlo de menos.

Pero aquí viene *UEFA Challenge* a recoger el testigo. Cuenta con todos los equipos de la Premier League inglesa, las selecciones nacionales de varios países y un importante elenco de equipos europeos divididos en zonas geográficas. No falta casi ninguno de los grandes y hasta podrás jugar con algunos que puede que sólo te suenen de los resúmenes del fútbol internacional o del álbum de cromos que se trajo tu primo de Rótterdam. Con ellos podrás jugar cuanto quieras y como quieras, desde partidos amistosos hasta temporadas enteras con sus correspondientes ligas y torneos continentales.



Rematar de cabeza no es sencillo. La máquina se hinchará a hacerlo, pero tú confórmate con los pies.





Centro al segundo palo...

Lo curioso de este juego es que no dispone de la licencia completa de los equipos representados pero sí la de sus mejores jugadores. Así, verás como en la banda derecha del Madrid juega un espigado portugués de nombre Luis Figo, pero el delantero al que pasa el balón se llama Meriendes y el portero que le cubre la espalda es un tal Canillas.


Fútbol fácil y rápido al más puro estilo *arcade*. Pero sin caer en la trampa del balonazo largo.

Pero llega un momento en que apenas importa cuál sea el nombre escrito en las camisetas. Lo que queremos es jugar a fútbol. Y en eso *UEFA Challenge* cumple con nota. Vale, han tirado por la calle de en medio, se han olvidado de todo atisbo de simulación para regalarnos una buena



Si este balón no entra es porque alguien ha movido la portería.

rebanada de *arcade*, pero eso se perdona sin rencor cuando un juego consigue divertirte. Los jugadores se limitan a los movimientos básicos, sin jugadas prefabricadas ni movimientos avanzados que resultan tan espectaculares como poco efectivos. Existe la posibilidad de controlar al portero para indicarle cuándo quieres que salga de la portería para atajar, por ejemplo, un contraataque. Las posibilidades de que te metan un gol en esta situación dependen más de tu habilidad a la hora de ordenar la salida y del apoyo de la defensa que de la eficacia del adversario.

Los movimientos básicos de los jugadores han sido recreados con detalle

El control del balón es simple pero efectivo, lo que le da bastante aliciente. El juego se desarrolla a una velocidad adecuada y los movimientos básicos de los jugadores han sido recreados con bastante detalle, sobre todo en pases y disparos a puerta. Pases de tacón, controles con el pecho o giros de cintura para cambiar la dirección son algunos de los movimientos que verás con frecuencia.

...gol por la escuadra

La única perspectiva disponible es la isométrica, pero esta limitación técnica viene compensada por la incorporación de numerosos detalles gráficos y acústicos. Los jugadores dejan marcas en el suelo y la hierba tiene distintas texturas según el campo. Aunque no hay efectos meteorológicos en tiempo real, sí que puedes jugar partidos en terrenos anegados o nevados. Las gradas utilizan animaciones simples que aportan algo de ambiente, no mucho, pero sí para que no tengas la impresión de estar jugando un partido en algún remoto estadio de la Bielorrusia de los años 60.

UEFA Challenge no es un juego demasiado espectacular, pero sí que resulta divertido y fácil de manejar. Cuenta con algunas lagunas, como lo poco intuitiva que resulta la interfaz en las jugadas a balón parado o la relativa pobreza de la IA. Pero ésta y no otra es la alternativa que le ha salido a *FIFA* este año. Podemos disfrutarla a secas o seguir quejándonos de lo mal que está el panorama de juegos de fútbol. Tú verás.

A BALÓN PARADO

Sacar partido de las jugadas de estrategia puede decidir un encuentro. Los entrenadores lo saben y tú también deberías buscar la forma de convertir estas jugadas en gol.

FALTAS

Pongamos que quieres meter el balón por la escuadra. Pues nada, utiliza al primer jugador de la barrera como referencia, eleva un poco la flecha por encima de su cabeza y dispara cuando la barra de potencia esté a punto de llegar a la parte más ancha.



CÓRNERS

En las jugadas de corner es bastante complicado conseguir un remate decente, así que lo mejor es no perder el balón. Coloca la flecha en la línea lateral del área pequeña desde la mitad hacia el punto de penalti y chuta al máximo de potencia. Nada más llegue el balón a los pies de tu jugador, dispara a puerta. Si no entra, siempre existe la posibilidad de que haya algún rechace y alguno de los tuyos pueda empujarlo a la red. Aunque sea con los dientes.



Deja las jugadas de estrategia en pies de los jugadores con mejores estadísticas.



Las salidas del portero a veces incluso sirven para frenar contraataques. Palabra de honor.



GÉNERO: Acción/Aventura • DESARROLLADOR: Heavy Iron Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

Ni los clásicos del género de terror se salvan de pasar por el turmix virtual e instalarse en nuestros discos duros. Esta vez le toca a Sam Raimi y su descerebrada saga *Evil Dead* y mañana puede ser el turno de *Scream* o los terroríficos *Teletubbies*.

EVIL DEAD

Hail to the King

Por S. Sánchez

Según palabras del propio Sam Raimi, director de las tres películas de la célebre saga *Evil Dead*, *Hail to the King* "es la cuarta película que tenía previsto hacer, sólo que esta vez todos podrán participar en ella". La acción transcurre unos ocho años después del final de la tercera película, *El ejército de las tinieblas*, y los escenarios resultarán familiares a cualquiera que haya seguido la serie desde sus inicios.

Quien tampoco va a faltar a la cita es Ash, el histérico protagonista de las películas de Raimi, interpretado en la gran pantalla por Bruce Campbell. A pesar del tiempo transcurrido, el chico sigue sin escarmentar. Una vez más se dirige con su pánfila novia a la famosa cabaña del bosque. Y una vez más los malos vuelven y se llevan a la chica. Como Ash ya es todo un veterano en estas lides, lo primero que hace es apoderarse de las dos herramientas básicas para derrotar al mal: la sierra mecánica y el *Necronomicón*. De la sierra poco puedo decirte que no sepas. En cuanto al *Necronomicón*, se trata, una vez más, del célebre libro de los muertos que con tanta frecuencia visita nuestros ordenadores últimamente. Sus páginas están perdidas por los alrededores de la cabaña y uno de los objetivos del juego es reunirlas. En cuanto lo hagas, podrás acceder a su supuesto lugar de procedencia, Damasco.

El arte de ensartar a un enemigo para luego rematarlo está sólo al alcance de unos pocos.

La sierra y el libro

El *Evil Dead* que ahora se edita para PC es una conversión directa del de PlayStation y Dreamcast. Se trata de una mezcla de aventura y acción en la que un Ash tridimensional se mueve por unos escenarios pre-renderizados en 2D. El personaje se controla con el teclado salvo cuando accede a objetos del inventario y sus movimientos no son demasiado fluidos, algo que se nota sobre todo

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (+16)

Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM

Recomendado: PII 350; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Si éste es el juego que sustituye a la cuarta película de la saga *Evil Dead*, la verdad es que hemos salido perdiendo con el cambio. Ni es original ni tiene un acabado digno de tan ilustre licencia. Sólo da el pego como aventurilla de andar por casa para adictos al noble arte de masacrar zombis.

5



Las calaveras voladoras son un clásico de la saga *Evil Dead*.



Ash es un tipo con las ideas claras: la sierra mecánica en una mano y la hacha en la otra y no habrá zombi que se resista.

cuando llega el momento de entrar en combate. La diferencia más llamativa entre este juego y títulos de terror y supervivencia como *Resident Evil* o *Alone in the Dark* es que Ash puede usar las dos manos. De esta forma, con la sierra mecánica en una mano y la escopeta en la otra puede peinar los escenarios con magistral eficacia.

La gran mayoría de los 20 tipos de enemigos que encontrarás están inspirados en las películas. Incluso los nuevos difícilmente te sorprenderán, ya que pertenecen a la bastante común especie de zombis asquerosos y deformes. Lo malo de estos bichos es que tienen la fea costumbre de brotar del suelo de repente como si fuesen repugnantes florecillas. Para colmo, tardan lo suyo en desaparecer. Cuando crees que se han esfumado, vuelven a aparecer a tu espalda o en algún lugar en que estén mejor situados para repeler tus ataques. Huir no sirve de nada, porque aparecen cada vez más enemigos a los que no tendrás más remedio que eliminar. Así que el juego pronto se convierte en un verdadero calvario en el que te toca eliminar religiosamente a toda criatura con más de dos ojos o alguna pierna de menos que se te cruce.

Avanzar se convierte en un calvario debido a los enemigos y a los continuos cambios de cámara

Histeria visual

Las películas de *Evil Dead* destacan por su uso histérico de la cámara, una característica que los desarrolladores han querido incorporar al juego. Eso se traduce en que los ángulos de cámara cambian continuamente sin que tu tengas ningún control sobre ellos. De esta manera, los combates se hacen más bien farragosos, ya que cada vez que te mueves, te arriesgas a perder a tu enemigo de vista o a sólo ver una parte de su cuerpo, con lo que te ves forzado a moverte de nuevo para mejorar el ángulo de visión sin saber si hay algún otro enemigo al acecho.

Por suerte, al juego no le faltan atractivos adicionales, como los 80 fragmentos musicales compuestos por el prestigioso Tommy Tallarico y las escenas cinemáticas. Es una lástima que los efectos de sonido no hayan sido cuidados un poco más para estar a la altura de estos fragmentos.

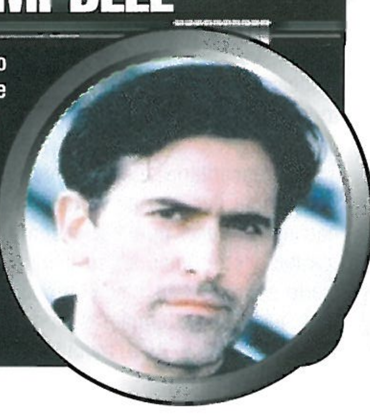


Si no fuese por los continuos cambios del ángulo de cámara, sería más sencillo orientarse.

En líneas generales, podemos considerar que *Hail to the King* es un juego más bien fallido por culpa de un sistema de cámaras que hace que cruzar pantallas se convierta en un verdadero suplicio. La secuela ya está en marcha, así que cabe esperar que sus autores hayan aprendido algo de este poco edificante primer intento.

LA VOZ DE BRUCE CAMPBELL

El norteamericano Bruce Campbell siempre tuvo claro que algún día sería actor. Al llegar a adulto, este heredero espiritual de Buster Keaton y otros grandes de la comedia muda consiguió hacer realidad su sueño. Además de participar en la trilogía de *Evil Dead*, ha aparecido en una buena lista de películas entre las que se encuentran éxitos como *Congo*, *Fargo* o *Darkman*, además de un buen número de series televisivas. Pese a que *Hail to the King* está en inglés, puedes consolarte sabiendo que la voz de Ash es la del propio Bruce Campbell.





No todo son cabañas en el bosque. También viajarás al pasado.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Rage Software
EDITOR: Friendware • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

eRacer

Con *eRacer*, podrás saltarte todas las normas de tráfico que se te ocurran, tanto las legales como las simplemente morales. Si alguna vez deseaste derrapar y quemar neumático en un lugar determinado, ahora seguro que puedes.



Con tantas rampas y desniveles, pasas casi tanto tiempo en el aire como en el suelo.



El sol es lo mejor de *eRacer*, y sus desarrolladores lo saben. Por eso todas las carreras tienen lugar al atardecer.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 96 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Es un estupendo *arcade* de carreras. La variedad de sus circuitos hace de *eRacer* todo un caramelo virtual que no podrás parar de saborear. Por desgracia, su corta lista de circuitos y coches no lograrán entretenerte durante tanto tiempo como sería deseable.

7,5

Por C. Robles

Este juego es una auténtica locura. *eRacer* es uno de esos títulos capaces de hacerte sudar, gemir y gritar. Está repleto de acción, velocidad, obstáculos inesperados y adversarios poco honorables, justamente todo lo que apetece ver en un *arcade* de carreras.

Me encantaría empezar este análisis contándote decenas de características que hacen de *eRacer* un juego distinto a cuantos has visto, único en su género, pero lo cierto es que no las hay. El modo Campeonato es clásico: empiezas con un coche bastante ridículo y a medida que ganas carreras y desbloqueas nuevos niveles consigues coches más potentes. El modo Arcade tampoco ofrece nada particular, ni las carreras multijugador, ni las opciones. Nada te sorprenderá de *eRacer*. Pero su falta de novedades (¿quién puede inventar algo, a estas alturas, en este género?) no significa que la experiencia de juego no valga la pena. ¡Es divertidísimo!

La gente de Rage ha recurrido a fórmulas bien conocidas pero que raras veces fallan: coches inspirados en deportivos reales (aunque sin licencias oficiales), una conducción sencilla y poco realista, pero intuitiva y versátil; circuitos



El asfalto con nieve puede ser todo un problema a la hora de tomar una curva.

muy variados con numerosas bifurcaciones y distintos tipos de terreno, etc. Si te parece atractiva la idea de conducir a toda velocidad por el centro urbano, imagínate hacerlo a través de un polígono industrial, un cementerio de coches, un aeropuerto o una zona de aparcamientos.

Rampas y estrellas

Los circuitos son, sin duda, el aspecto más destacable del juego. Su diseño es magnífico, con numerosos cruces en los que no deberás equivocarte. Hay un orden determinado de puntos de control por los que debes pasar, por lo que en realidad sólo hay un camino correcto a seguir, aunque veas varios. De ese modo, los coches más aventajados y los más rezagados suelen encontrarse en algunos cruces, lo que produce colisiones masivas y pérdida general del sentido de la orientación. En *eRacer* es muy fácil pasar del primer puesto al último: basta un salto con un aterrizaje poco afortunado, un encontronazo casual con otro coche que viene por una vía lateral, una leve pérdida de la visibilidad por culpa del sol... Cualquier cosa puede hacerte perder posiciones.

No ofrece nada radicalmente nuevo, pero casi todo lo que ofrece está muy bien

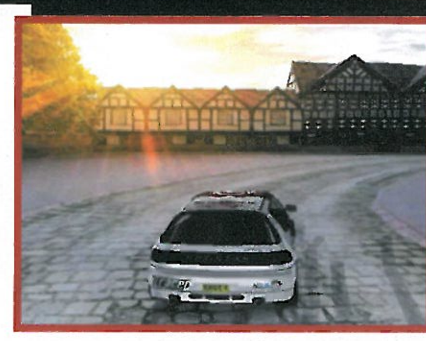
Y no vayas a pensar que los ejemplos que te estamos dando son meras hipótesis o casos que raras veces se dan. Más bien al contrario: los deslumbramientos, los encontronazos, los saltos con final desagradable y las confusiones se suceden constantemente. Hay rampas por todas partes, y si decides esquivarlas, perderás algunas décimas de segundo que pueden resultar vitales (si optas por arriesgarte y saltar, puedes perder mucho más que unas décimas). También abundan las áreas con suelos a distintos niveles, donde debes buscar cuestas y rampas para pasar. Y esquinas traicioneras que no son tan rectas como parecen. Y columnas, cajas, estrechamientos, vallas... Todos los circuitos están diseñados para conseguir que te vuelvas loco.

Cada circuito cuenta con uno o varios terrenos propios, con unos tipos de curva característicos y con sus propias trampas.

Y YO SIN MIS RAY BAN

El sol es el elemento más destacable de eRacer, tanto en lo que se refiere a gráficos como a jugabilidad. Por una vez, el astro rey se convierte en el principal enemigo del jugador, como suele sucederle a los conductores reales a determinadas horas del día. ¿Quieres un consejo útil? Cuando los cegadores rayos del sol te impidan ver con claridad lo que tienes delante, reduce un poco hasta estar seguro de lo que debes hacer. Si corres riesgos, pagarás las consecuencias.





La conducción de tu coche sobre asfalto tiene poco que ver con la forma en que se controla sobre arena, tierra o nieve, y también los desperfectos que el vehículo sufre con los golpes tienen mucho que ver con los resultados que obtendrás. Si eres prudente, podrás optar a una de las primeras posiciones, pero si vas a por el primer puesto, probablemente acabarás el último. Pero ya habías oído esto otras veces, ¿verdad?

Ya te avisamos antes de que *eRacer* no tiene nada que no hayas visto en otros juegos. Pero tiene cosas buenas que sí has visto pero no te importará volver a ver: unos gráficos magníficos, trece circuitos espectaculares y muy divertidos, siete coches muy diferentes (sólo siete, sí), un sol que te apasionará, aunque te fastidie de vez en cuando... *eRacer* te gustará, créeme. No te abrirá los ojos a un nuevo mundo de posibilidades, pero te lo hará pasar muy bien durante algún tiempo.



Los saltos no siempre acaban bien ...



Como siempre, la cámara en primera persona es la más cómoda para jugar.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Reflexive Entertainment • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

STAR TREK
Away Team

Aunque puede que *The Fallen* te convenciese de que le dieras una nueva oportunidad a Star Trek, ***Away Team* va a distanciarte una vez más de este universo de orejas puntiagudas**. La acción táctica no sintoniza bien con la onda *trekkie*.



Por S. Sánchez

A veces es interesante descubrir cómo, cuándo y por qué una buena idea se echa a perder sin remedio. Veamos el caso de *Away Team*.

El juego pretendía recoger ideas de títulos tan buenos como *X-Com*, *Jagged Alliance 2* o *Commandos*, pero lo cierto es que no se les parece ni remotamente. Es un juego tan fallido e incoherente que hasta cuesta reconocer a qué género pertenece. El manual indica que es de estrategia o de acción, según la forma en que el jugador decida jugarlo. La diferencia, al parecer, recae en si utilizas o no la opción de pausa.

Antes de entrar en los detalles sobre la jugabilidad, veamos de qué va *Away Team*. Al Almirante Nolotai de la Federación se le ha ocurrido la gran idea de reunir a un grupo de oficiales (17 en total) para formar un equipo de élite. Con ellos pretende infiltrarse en zonas conflictivas para realizar operaciones delicadas sin despertar sospecha. Este formidable equipo pilota una nave prototipo, la *U.S.S Incursión*, capaz de modificar su apariencia, algo que resulta muy útil cuando uno quiere mezclarse con Klingon, Borg o Romulanos sin tener que dar explicaciones.

En fin, una historia que no despertará grandes pasiones pero que al menos viene acompañada de algunas escenas cinemáticas que le dan algo de vida. Aunque puede que todo esto te traiga sin cuidado, ya que tanto las voces como el texto están en la lengua de las Spice Girls, así que difícilmente vas a enterarte de gran cosa si no tienes como mínimo el First Certificate.

A partir de la segunda misión podrás elegir a tu grupo de voluntarios, nunca más de siete, aunque lo cierto es que la elección no será muy difícil. En todas las misiones necesitas una serie de objetos, así que bastará con que te dirijas al menú correspondiente, veas qué miembro de tu equipo tiene cada uno de los objetos y lo selecciones para la misión.

Preparen el plan de fuga

Una vez dentro del juego, el funcionamiento es simple. Las misiones suelen consistir en ir de un lugar a otro del mapa dando las órdenes precisas a los integran-



VEREDICTO

En Reflexive quisieron darse un atracón de estrategia y lo cierto es que se han indigestado. Su juego flojea en casi todos los aspectos, aunque siempre queda el reducto de incondicionales que jamás diría que no a un juego sobre su serie favorita.

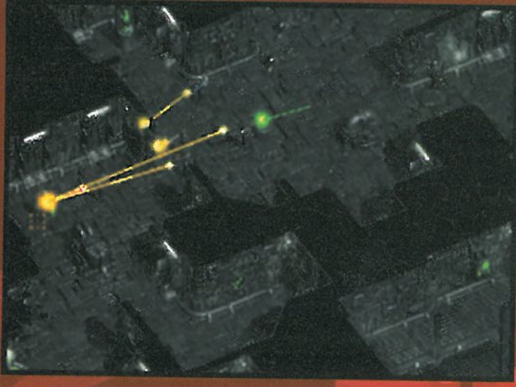
5



Parece que la imagen holográfica no ha despistado a la bestia.


Arriba a la derecha puede verse la lista de objetos necesarios para la misión.


Data y Worf son las únicas caras conocidas del juego.


Les entrenas para actuar con discreción, pero desenfundan los faser en cuanto te das la vuelta.


El disfraz es una de las más viejas técnicas del espionaje.



tes del equipo. En cuanto recibas el primer disparo, verás que la acción se congela. En ese momento se supone que puedes pararte a pensar en cómo afrontar la situación, seleccionar el arma que mejor se adapte a las circunstancias y, si es necesario, dar alguna orden de movimiento. Como en *Commandos*, es posible ver el área de visión de los enemigos, con lo que te puedes hacer una idea de si es factible avanzar sin ser descubierto.

Aquí se acaba el componente estratégico de *Away Team*. A pesar de que uno de sus mayores atractivos debía ser la gran variedad de objetos y armas que puedes usar, una muestra de su poca consistencia es que la mayoría de las misiones se pueden acabar avanzando *faser* en mano y corriendo a lo loco. Eso sí, podrás elegir entre usar el *faser* para matar o simplemente para aturdir. Además de este arma, contarás con rifles de corto y largo alcance, granadas y minas. Al menos hasta poder usar armamento de los enemigos o que los científicos descubran algún nuevo tipo de arma. La Federación cuenta también con objetos que permiten ocultarse durante unos segundos o teletransportarse. Además, tienes a tu disposición dos tipos de Tricorder, esa especie de ordenadores portátiles que hacen de todo.

Además de éstos y otros objetos, cada oficial tiene sus propias habilidades especiales. Los Vulcanos, además de sus dotes para la informática y para cruzar puertas de seguridad, tienen su pellizco nervioso que pone en órbita al que lo recibe y también pueden controlar mentalmente a una persona, algo muy útil para despistar a los guardias.

Resolución ridícula

La variedad de unidades y los efectos de sonido pueden contarse entre las virtudes del juego. Por desgracia, la lista de defectos es bastante más amplia. Para empezar, los gráficos sólo admiten una resolución de 640 x 480, lo que da resultados francamente ridículos cuando utilizas el *zoom* de aproximación. Luego está la IA de los enemigos, capaces de ver a un compañero en el suelo y pasar de largo, aunque cierto es que esto sucede en pocas ocasiones. La IA de tus aliados también es un tanto cochambrosa, ya que en ocasiones ni se defienden ni huyen cuando les atacan o disparan a un enemigo sin importarles lo más mínimo que haya un obstáculo en medio. Para evitar incordios de este tipo, te queda la opción de jugar en el modo multijugador, que consiste en seguir las mismas 18 misiones pero en partida cooperativa.

La mayoría de misiones se pueden acabar avanzando faser en mano y corriendo

Lo cierto es que Paramount no ha estado en esta ocasión a la altura de sus exigentes controles de calidad y ha puesto su sello en un juego muy poco logrado. Puede que el éxito de juegos como *Elite Force* o *The Fallen* les haya llevado a pensar que sí que es oro todo lo que reluce, cuando nosotros sabemos que el mundo está lleno de brillantes baratijas.



Tienes armas tan potentes que incluso atraviesan muros sin (ejem) deformarse ni romperlos.



GÉNERO: Pinball • **DESARROLLADOR:** Digital Extremes • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

ADVENTURE PINBALL
Forgotten Island

Por S. Sánchez

Los dioses deben estar locos. Cada vez meten más sus sucias pezuñas en los asuntos de los **pobres mortales**. A veces utilizan el puntero de *Black & White* y otras los flippers de un pinball.

Cada vez quedan menos mutaciones genéticas a las que someter al pinball para convertirlo en un juego nuevo. Tal vez de lo poco que quedaba por hacer era pasarlo a 3D, pero Digital Extremes, uno de tantos colectivos de alquimistas virtuales, ha echado los *flippers* en la marmita, los ha mezclado con lágrimas de gato y alas de murciélago y ha dado con la pócima del *Pinball 3D*. Además, con el flamante y ubicuo motor de *Unreal*.

Dispones de nueve mesas de juego, cada una de ellas dividida en zonas a las que se accede por un entramado de agujeros y rampas. Para que te hagas una idea precisa de cómo es este juego, resulta imprescindible que antes olvides todo lo que sabes sobre *pinballs*. ¿Ya? Pues ahora imagínate que gracias a tu hábil uso de los *flippers*, la bola ha ido a parar al nido de un dinosaurio. ¿Qué pasa? Pues que la bestia pleistocénica coge la bola y se la lleva volando a otro sitio. De esta forma, accedes a zonas adicionales que vienen a ser como los juegos de propina que incluían los viejos *pinball* electrónicos. Suena bien, pero la verdad es que no convence del todo.

Gran bola de fuego

De entrada, los gráficos no son ninguna maravilla, por mucho que el juego permita altas resoluciones y aproveche la aceleración por hardware. La reproducción de objetos es muy simple y los efectos resultan bastante pobres. Pero eso son problemas menores. Lo que de verdad irrita es que no importa mucho si eres más o menos hábil con los *flippers*: la bola siempre suele ir a parar al mismo sitio.

Para colmo de males, parece que *Forgotten Island* se ha propuesto ser el *pinball* más frustrante jamás creado. Para acceder a cada nueva zona hay que realizar un objetivo concreto. El problema es que conseguir que la bola vaya a parar a un sitio determinado depende más que nada de la casualidad, algo perdonable si no fuese porque cuando pierdes la bola vuelves a la primera zona y debes superar los objetivos de la mesa en cuestión desde el principio. Los más sociales pueden hacer una incursión en el modo multijugador, que incluye dos variantes: una tipo aventura, saltando de una mesa a otra, y un modo *arcade* en el que sólo se trata de hacer cada vez más puntos.



Los efectos de la bola de lava son lo mejor de este juego.



Las flechas verdes indican por dónde debes hacer pasar la bola.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 · LAN: ✗ · Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



VEREDICTO

¿Cómo se come eso de un pinball en 3D? Un candidato al título de juego más repetitivo y (pese a todo) frustrante del año. Sólo para incondicionales del pinball y de los experimentos hechos con gaseosa. Un juego tan descafeinado se merecería un precio algo menor.

4



Saltando la cascadas para acceder a una nueva zona.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Virgin Interactive • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 3.990 Pesetas

EUROPEAN SUPERLEAGUE

¿Qué hacen 22 adultos corriendo en pantalón corto detrás de una única pelota? **Con el dinero que ganan, ¿no pueden comprarse una para cada uno?** En fin, cosas del fútbol, ese juego viejo como el mundo que sólo EA Sports parece capaz de adaptar dignamente a un PC.

Tus rivales computerizados parecen los veteranos de un tercera luxemburgués.



Por J. Font

Primera aclaración: éste no es un juego con licencia oficial de la Liga de Campeones. La competición a que alude su título es una hipotética liga europea de clubes. Son 16, reproducidos con sus correspondientes plantillas, indumentarias y estadios. Entre ellos no encontrarás a grandes del fútbol continental como el Deportivo, el Valencia o el Manchester United. Aun así, dispones del Juventus italiano, el Liverpool, el Bayern de Munich o nuestros Barcelona y Madrid. Con ellos podrás jugar amistosos, personalizar torneos o disputar la liga continental de marras.

Los desarrolladores han intentado desmarcarse de fallidos experimentos *arcade* para intentar un tipo de simulación parecida a la de la serie *FIFA*. Además de los movimientos básicos, los botones te permiten recuperar el balón cuando está suelto o hacer que el portero salga de los tres palos. Con esa excusa, pretenden que juegues con un *pad* de no menos de siete botones.





Las compañías de desarrollo han decidido que esto es fútbol, así que no hay más que hablar. Pocos controles, casi ningún detalle y una falta de variedad alarmante. Hay quien dice que el problema es que el fútbol no cabe en un CD, pero a los autores de este juego les ha cabido muy poco.

Poco detalle

El juego también incorpora barras de cansancio y de potencia en del disparo. Esta última no está muy bien calibrada, así que es bastante fácil mandar la pelota a las nubes. El jugador seleccionado cambia de forma automática, pero por alguna extraña razón el que recibe el relevo pierde algo de velocidad de carrera en cuanto el cambio se produce. La forma en que recuperas balones aéreos sí que sabe a verdadero fútbol, ya que se ha evitado la común sensación de que todos los saques largos acaban a pies del adversario.

En cuanto a detalles, *European Superleague* tiene menos que el salpicadero de un Panda. Los estadios no son más que decorados que marcan los límites del terreno de juego y el público, un conjunto de manchas de colores. Vamos, es que para ahorrar incluso han suprimido ¡los banderines de córner! Las opciones de cámara son dos: cerca y lejos, como en las lecciones de Coco. Al menos en las jugadas a balón parado verás como los nombres salen de la camiseta. Como seguro que esto tampoco te hace la menor ilusión, dejémoslo en que el juego es mediocre, que es de fútbol y que puedes comprártelo si andas con hambre de balón atrasada.



En los disparos a puerta hay que pulsar lo justo.



Las caídas son convincentes. Las entradas no.



El árbitro te está crucificando, juegas en casa... y el público mudo.

GÉNERO: Acción/Aventura • **DESARROLLADOR:** Red Storm • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

FREEDOM
First Resistance

Por G. Masnou

Después de subirnos al cielo con *Rainbow Six*, Red Storm nos baja al infierno de **un futuro con menos luces que San Francisco el día del apagón.**



Freedom: First Resistance se basa en una trilogía literaria escrita por una tal Anne McCaffrey's y viene a ser un cruce entre acción en primera persona y aventura gráfica. Se trata de recorrer abarrotados túneles y semivacíos exteriores resolviendo algún que otro puzzle a base de, sobre todo, diálogo. Demasiado, ya que el incesante parloteo de los personajes hace que desconectes del juego con cierta frecuencia.

Lo peor es que los puzzles responden a la aburrida fórmula de encontrar llaves e interruptores diversos. También hace falta algo de trabajo en equipo entre tu personaje y los demás miembros del grupo de resistencia antialienígena de que formas parte, pero sin que eso implique utilizar las habilidades específicas de cada personaje. En cuanto a la acción, se divide a partes iguales entre algo de sigilo y algunas secuencias de combate.

La IA de los enemigos resulta más bien incoherente: a veces detectan tu presencia de forma casi telepática y otras no te verían aunque bailases frente a ellos cubierto de pintura fluorescente. Y luego está el sistema de combate: un rutinario cuerpo a cuerpo en el que deberás aporrear el botón de ataque hasta que tú o tu enemigo acabéis en el suelo.

El uso del motor de *Rogue Spear* ha producido unos escenarios de aire futurista convincentes pero faltos de vida. Además, no faltan los habituales problemas de *clipping* y una serie de engorros menores (como el hecho de que sólo dispongas de una ranura para guardar partida) que estropean un poco más este producto interesante pero más bien fallido.

5

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Lamb Software • **EDITOR:** Lamb Software • **PRECIO:** 3.490 Pesetas

NORMANDIA

Aunque **Hitler ya lleva más de medio siglo perdiendo la batalla de Normandía**, en Lamb Software están dispuestos a darle una nueva oportunidad.

Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: P 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 2 — Internet 2

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces: Español



Normandia es un *wargame*, es decir, un juego de estrategia bélica al viejo estilo. Pero para los entendidos, la carátula del juego lo deja claro: se trata de un nuevo concepto en el que verás "la acción en un plano isométrico con movimientos y efectos en las unidades al entorno del tablero y la estrategia sobre tu plano". La verdad es que aunque a simple vista sus gráficos pueden incluso recordar a *Close Combat*, por desgracia poco tiene que ver con él.

Lo que se esconde bajo su superficie son pequeñísimos iconos, mapas sin final y acres de monotonía paisajística que se extienden hasta el infinito... y más allá. Los fanáticos de la estrategia quizás lo consideren detallado, realista e intenso, pero a este ser humano (yo) le parece más bien monótono y aburrido, muy aburrido. No se puede considerar una compra obligada ni por asomo. A menos que, por supuesto, te guste pasarte horas y horas ante el monitor con la mirada perdida mientras comes rosquillas, bebes cerveza y piensas qué harás el próximo verano.

3

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Team 17 • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

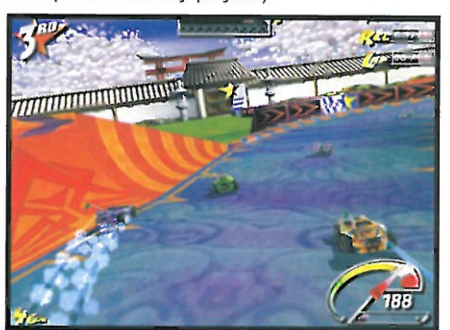
STUNT GP

¿Es un Re-Volt? ¿Es un WipeOut? No, parece que después de todo no es más que un simple *Stunt*

Por A. Jiménez



S*tunt GP* es un *arcade* de carreras de coches por control remoto. Tiene buenos gráficos y colorido a raudales y hasta da una considerable sensación de velocidad. Me pongo a jugar un campeonato y disfruto del movimiento de la cámara que persigue al vehículo, de los haces que rodean las carrocerías turbo-propulsadas y de la ambientación de los circuitos, situados en varios países (incluida una España soleada y playera).



Resulta bastante divertido e incluso emocionante en algunos de sus vertiginosos saltos al vacío. Sin embargo, no hay niveles de dificultad y te lo acabas en un fin de semana o menos. Después sólo faltará descubrir los coches y circuitos ocultos o pasar el rato con los modos alternativos, que van desde concursos de piruetas a contrarrelojes, exhibiciones y duelos multijugador en un mismo ordenador con pantalla partida. Ni rastro de juego *on line*, vídeos, voces o poderes especiales.

Stunt GP no está mal. Tiene pistas bien diseñadas, una interfaz adecuada, nuevas piezas que añadir a tu coche y un marcador de millas aéreas. Pero su escasa ambición lo sitúa por detrás de *Re-Volt*, *WipeOut* o *Micro-Machines*. Seguro que en unos meses lo vemos desfilar por la sección de oportunidades. Tal vez entonces valga la pena comprarlo.

4,5





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Deadline Games • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

GLOBETROTTER

¿No aprobaste geografía e historia hasta ese verano en que estabas a punto de jubilarte y el profesor se apiadó de ti? **Pues no sufras, que la vida está llena de segundas oportunidades.**

Por G. Masnou

G*lobetrotter* viene a ser un sofisticado *Trivial* que te pasea por varias ciudades del mundo (Londres, Sidney, París...) y pone a prueba tus conocimientos sobre ellas. Se trata de utilizar tu dominio de disciplinas como la geografía y la historia para convertirte en el mejor trotamundos del planeta, un título honorífico que te hará especial ilusión si eres de los que nunca han salido de su barrio. Con este punto de partida, el juego acaba convirtiéndose en una extraña mezcla de *wargame* de tablero, concurso y aventura con perspectiva isométrica.



Eliges un personaje y debes cuidar de él, ya que sufrirá *jetlag* durante los viajes largos, notará la falta de descanso y necesitará un trabajo para pagarse sus billetes de avión y noches de hotel. Para conseguir tus objetivos deberás responder infinidad de preguntas, encontrar monumentos famosos y realizar un montón de pequeños servicios. El juego es completo, variado y bastante difícil, cosas que no están nada mal, pero tiene unos gráficos de risa, algún error de documentación y (para qué negarlo) un punto de partida tan inusual como nada trepidante.

3,5





GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Avalanche Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

RUGRATS IN PARIS

¡Cielos! **¿Dónde demonios habrá ido a parar el imperdible que sujetaba mis pañales?**

Por G. Masnou

Sí, es una adaptación a PC de las aventuras de los bebés de *Rugrats*. Pero no huyas, deja al menos que te explique de qué va esto. Se trata de una película interactiva en que tú mueves los hilos entre bastidores. Tú das las órdenes y tu puñado de energúmenos con pañales las ejecuta. Los angelitos se han perdido en París, no dejan de meterse en líos y tropiezan una y otra vez con interesantes y divertidos puzzles que pondrán a prueba todos tus sentidos.

Una vez has franqueado los obstáculos iniciales, el juego se transforma en una aventura placentera, con los buenos toques humorísticos de la serie y una calidad técnica fuera de toda duda. Vamos, para hartarse de palomitas. Los mayores de diez años no lo jugarán muy a menudo, pero puede considerarse una compra incluso recomendable para aquellos que aún necesitan ayuda para vestirse por las mañanas. Si aún no has acabado el parvulario, déjanos felicitarte por haber aprendido a leer tan pronto y corre a ponerle cuatro puntos más a la nota de este juego. Si es que te han enseñado a contar hasta tanto, claro.

4





GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Hasbro Interactive • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** Por determinar

NICKTOONS RACING

Un misterioso piloto ha retado a los Rugrats a competir en doce circuitos. **Quien gane se convertirá en el Rey de los Dibujos Animados**. Tentador.

Por C. Robles

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

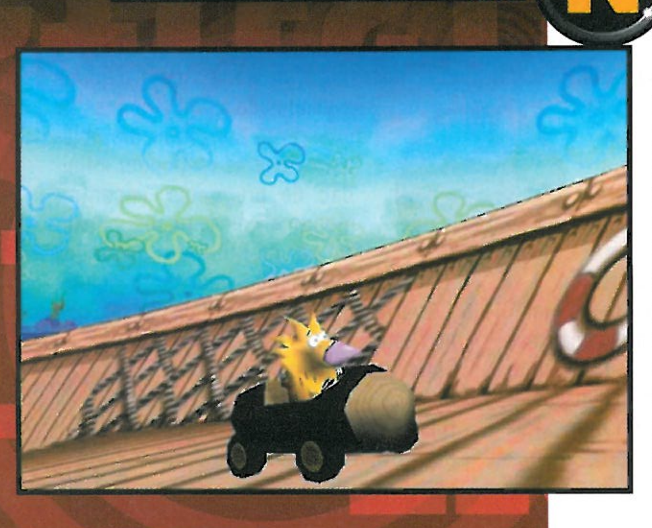
Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla — Voces: inglés

Nicktoons Racing es el clásico título de carreras de *karts* que hemos visto cientos de veces: *Sonic Rally* en PC, *Super Mario Kart* en N64, *Crash Team Racing* en PlayStation... Es decir, circuitos totalmente distintos con numerosas bifurcaciones y atajos, escenarios y personajes de dibujos animados, ítems y potenciadores para obstaculizar el paso a tus adversarios o echarles de la pista y una larga lista de personajes diferentes, cada uno con su correspondiente vehículo. La conducción, como siempre, se basa en constantes derrapes sin soltar el acelerador y saltos imposibles.





Gráficos sencillos, sonido simple, sólo una opción de pantalla partida para dos jugadores (nada de LAN o Internet), textos y voces en inglés... ¿Qué hace de *Nicktoons Racing* un juego diferente? Sus protagonistas. Nada más. Todos ellos son personajes de diferentes dibujos animados, aunque en nuestro país sólo se televisa la serie de los *Rugrats*. Te lo pasarás en un par de horas. No es que sea el nirvana de la simulación, pero a los peques les gustará.

5,5



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Maxis • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 2.990 Pesetas

LOS SIMS House Party

No todo iba a ser trabajo y conflictos domésticos en el universo *Sims. House Party* nos confirma lo que ya intuíamos: estos pequeños seres también saben socializarse y pasarlo de miedo. **Llegó la hora de la fiesta.**

Por S. Sánchez

House Party aparece muy pocos meses después que *Los Sims: Más Vivos que Nunca.* No te hará falta la expansión anterior, pero si la tienes es recomendable que las instales por orden de antigüedad. Como en la primera ampliación, dispones de un número respetable de familias: hasta un máximo de 50, todas deseosas de que experimentes con ellas y juegues con sus sentimientos. Pese a que se pueden elegir nuevas apariencias para los personajes, ésa no es la principal de las novedades. Lo mejor son los elementos decorativos nuevos, que permiten crear tres tipos de ambiente: hawaiano, del Viejo Oeste y discotequero.

En el mundo de los *Sims*, decorar tu casa con pieles de vaca o puertas de salón es un síntoma de distinción social que vale su peso en oro. También puedes convertirte en una de las personas más populares del vecindario organizando barbacoas en tu jardín con un toro mecánico como atracción principal. Eso sí, exige uniforme vaquero a los asistentes.



Que no pare la música

La decoración para las fiestas hawaianas suele ser bastante informal y algo exótica. Los invitados visten togas y beben cócteles de colores mientras pasean con aire distendido por el área cubierta con la estera de bambú. Los más aventureros quizás quieran probar la pipa de burbujas, una especie de cachimba que saca pompas de jabón.

Pero para verdadera diversión sin cortes publicitarios están las *Rave Party*. Con un par de puertas metálicas, una mesa para el DJ y una cabina para que bailen las Go Gos, ya tendrás un perfecto ambiente discotequero que garantiza buenas vibraciones hasta que salga el sol. También puedes optar por la tarta con bailarina dentro, ideal para despedidas de solteros, las luces de neón o la ropa *clubber*. Lo único que puede aguarte la *rave* es la visita de algún indeseable, como ese mimo francés que te hará perder los nervios a menos que se te ocurra la forma de echarle sin recurrir a la violencia. Todas estas novedades más bien anecdóticas pueden hacerte muy feliz si eres un fan irredento del universo Sims y de la vida nocturna, pero si no es el caso, no parece probable que un poco de bailoteo y cuatro muebles curiosos vayan a hacer que te enamores de esta ampliación.



¿Quién iba a decir que cabría una mujer dentro de esa tarta?



Un trago de ponche te ayudará a soportar los gorgoritos de la rubia.



Cuidado: nada de bailes epilépticos, que esto resbala.

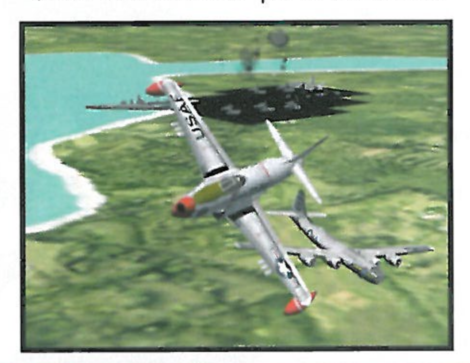
GÉNERO: Simulador • **DESARROLLADOR:** Blue Arrow FS • **EDITOR:** Just Flight/Proein • **PRECIO:** 5.490 Pesetas

KOREAN COMBAT PILOT

Antes de que Corea se convirtiese en el tigre asiático en el que las huelgas se eternizan, **los Mig-15 y los Sabre sobrevolaron sus cielos cargados de balas.**

Por E. Artigas "Tuck"

De un tiempo a esta parte están empezando a aparecer simuladores ambientados en la guerra de Corea, uno de los pocos conflictos bélicos del siglo hasta ahora casi olvidados por la simulación.



Con *KCP*, Just Flight pretende apuntarse a esta incipiente moda. Están en su derecho, pero lo que ya no es tan de recibo es que pretendan vendernos como un simulador nuevo lo que no pasa de modesta ampliación creada a base de diseñar misiones históricas y recoger aviones creados por otros. En este caso sólo se puede ejecutar en *CFS* y *CFS2*, no en *FS2000*, pero por lo menos la interfaz se personaliza en las dos pantallas principales.

El modelado de los aparatos deja un poco que desear, ya que parecen sacados del primer *CFS*. De los modelos de vuelo mejor no hablemos, ¡aún estoy intentando hacer una barrena de las que el MiG-15 sabía hacer tan bien! Por otra parte, se pueden pilotar aviones tan golosos como el B29, el F51, el Sea Fury, el Sturmovik, además de los archiconocidos MiG-15, Sabre y Shooting Star. Las misiones ofrecen dosis de acción más que razonables. Si te tiran la guerra de Corea y *CFS2*, ya sabes, hazte con *KCP*.

5,5







GÉNERO: Simulador • **DESARROLLADOR:** Alpha Simulations • **EDITOR:** Just Flight/Proein • **PRECIO:** 6.490 Pesetas

HARRIER Jump Jet

Otro paquete de ampliación simplemente curioso **para aviadores virtuales sobrados de dinero** y sin una idea clara de qué hacer en su tiempo libre.

Por E. Artigas "Tuck"



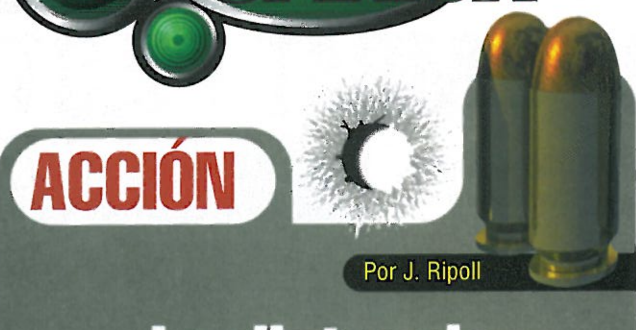


Esta ampliación no es más que un puñado de ficheros copiados en las carpetas de *CFS2* o *FS2000* que añaden nuevos aviones, nuevos terrenos, nuevas misiones, y nuevas campañas. Es decir, que si buscas lo mismo por Internet, seguro que lo encuentras casi todo. Por si fuera poco, las cabinas sólo presentan un panel frontal en 2D que ni siquiera es interactivo.

Se puede pilotar desde el Sea King al Pucará argentino, pasando por todos los modelos de Harrier conocidos. Como no podía ser de otra manera, la campaña y las misiones están ambientadas en la guerra de Las Malvinas. Dicha campaña es totalmente histórica, así que no importa que lo hagas todo perfecto en el bando argentino: los ingleses acabarán invadiendo el archipiélago.

Se pueden apreciar detalles tales como los cráteres de las bombas dejados por el épico ataque de los Vulcan en el aeródromo de Port Stanley. La lástima es que el modelo de vuelo de los Harrier deja mucho que desear, sobre todo en vuelo estacionario, aunque el sonido sí que da la sensación que debe dar. Lo que realmente le falta a esta ampliación es que personalice la interfaz de *CFS2*, porque uno se siente muy raro al ver una serie de escenas de la Segunda Guerra Mundial para luego volar en reactores.

5



ACCIÓN

Por J. Ripoll

La distancia del viaje

Uno de los más interesantes capítulos del todavía no escrito manual para críticos de videojuegos es aquel que explica cómo cargarse un juego sin contemplaciones. Entre los argumentos de uso recomendado está la falta de modo multijugador, la abundancia de *bugs* y, por encima de todos, la escasa duración. Pero yo soy de los que tiemblan ante las películas de tres horas o los libros con tapa dura y más de mil páginas, así que no acabo de ver qué tiene de bueno que un juego ofrezca más de 20 horas de ¿entretenimiento?

Dado que los juegos son tan caros, las compañías se sienten obligadas a monopolizar nuestro tiempo de ocio. Desarrollar un juego de esos que se hacen virtualmente eternos es toda una papeleta para los programadores, que acaban trabajando más para empeorar lo menos posible el producto final. Alargar una historia implica que o el argumento avance a ritmo de procesión o llegue un momento en que toda coherencia dramática sea eliminada. Basta con recordar los tediosos últimos capítulos de *Half Life* o *Unreal*, en que la tensión de las primeras horas se convertía en simple recuerdo. O el insufrible tramo final de *Rune*. Los *arcade* narrativos sólo pueden competir con los "deportivos" (*UT*, *Q3*, *Counter Strike*) dando prioridad a la intensidad en detrimento de la duración. Ello favorecería una bajada de precios con la que dinamizar una industria embarcada hace demasiados años en una guerra de piratas donde siempre ganan los mismos.

Los arcade narrativos deberían priorizar la intensidad en detrimento de la duración

Antes de despedirme quiero recordar a la última víctima de la barbarie. Origin, otra de las empresas que hizo del videojuego algo más que un entretenimiento de recreativa, ha cerrado. Ellos crearon mundos. Ojalá aquellos que aún crean historias no les acompañen. ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font

Ponerse las pilas

Los aficionados a la estrategia podemos presumir de que nuestro género es el que mejor resiste al imparable y vulgarizador auge de las consolas. Pero esto no significa que los títulos puedan permitirse el lujo de perder calidad y carecer de afán innovador.

Lo cierto es que en estos momentos estamos a punto de sufrir un nuevo cambio en el planteamiento del género. Si hasta ahora la vista isométrica daba el pego, actualmente la tecnología ha puesto en manos de los desarrolladores máquinas capaces de generar escenarios y unidades en 3D. Por si esto fuera poco, es posible dotar al juego de una cámara de movimientos ilimitados sin preocuparse de esconder partes del escenario carentes de sustancia o plagadas de *bugs*. Ésta es la dirección en que apuntan joyas como *Black&White*.

Los entornos tridimensionales con cámara flexible pronto van a ser la norma en los juegos de estrategia

Blizzard hizo las veces de profeta cuando anunció que *Warcraft III* iba a desarrollarse en un entorno cien por cien tridimensional con cámara flexible. Lo cierto es que su utopía estratégica no va a materializarse del todo dados los cambios de última hora que está sufriendo el proyecto, pero hay que agradecer a la compañía californiana que no se conformase con trabajar, por ejemplo, en un *Starcraft 2* casi idéntico al original. No, prefirieron ponerse las pilas y desarrollar un concepto nuevo, con el riesgo que eso conlleva. Mientras, Ensemble o Westwood se dedicaron a encadenar secuelas, pero ahora tanto ellos como Stainless Steel parecen dispuestos a recoger el testigo de Blizzard. Al final, unos y otros lanzarán casi al unísono la estrategia en 3D que andamos esperando. Eso sí, prepara el talonario, porque las obras de arte se convierten en pasquines con una tarjeta gráfica mediocre. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

Defínanme originalidad

¿Recuerdas la ultima vez que jugaste a una aventura gráfica realmente original? Está claro que las ideas de verdad nuevas son bien escaso y hay que satisfacer mes tras mes una demanda que, en la mayoría de los casos, ha aprendido a conformarse con bastante menos. Por eso, cualquier idea nueva que asoma la cabeza acaba siendo fagocitada, exprimida y recauchutada hasta la náusea. Ahora ya no hay casi ninguna aventura gráfica que no incluya un motor grafico en 3D, personajes poligonales, miles de estancias a explorar y la voz de algún actor famoso doblando la voz de nuestro protagonista.

Cualquier idea nueva acaba siendo fagocitada, exprimida y recauchutada hasta la náusea

En este último años hemos perdido el sueño esperando que se editasen *La Fuga de Monkey Island*, *The Longest Journey* e incluso el infravalorado *The Ward*, pero siempre sabíamos de antemano lo que nos iban a brindar: lo de siempre, pero mejorado. Ésta es una buena técnica, que satisface tanto a los editores (aseguran un éxito al menos razonable y, si se trata de una secuela, hasta pueden ahorrarse parte de la inversión en publicidad), como a los compradores (¿quién puede dar la espalda al enésimo capitulo de la saga *Monkey Island*?). Por eso a nadie extraña que cada vez sean más frecuentes los rumores sobre un *Monkey Island V*, un *Broken Sword III* y tantos otros que difícilmente nos ofrecerán una experiencia más intensa que sus primeras partes. Tal vez debería resignarme a la idea de que ya todo está dicho y los buenos tiempos nunca volverán, pero en el fondo de mi corazón reservo toda una pista de aterrizaje para el día en que aparezca un geniecillo capaz de sacudir los cimientos del género y descubrirnos una nueva perspectiva aventurera. Sí, como en su día sucedió con Ron Gilbert y su inmortal *The Secret Of Monkey Island*. ■

gmasnou@ixoiberica.com

CARRERAS

Por C. Robles

Realidad virtual y virtualidad realista

Es un hecho que los juegos de carreras cada vez son más realistas, pero ¿alguna vez te has parado a pensar en que la realidad está empezando a virtualizarse? Hasta hace poco, el cambio de marchas mediante manetas tras un volante analógico sólo se asemejaba al cambio de un coche de F1, pero ¿y ahora? El nuevo Ferrari 360 Modena ofrece justamente ese sistema. Y no será el único. Gran parte de los coches modernos carecen de embrague, al funcionar con cajas de cambios secuenciales (EasyTronic, TipTronic...). En otras palabras, cambiar de marcha en un coche real ya no es diferente de hacerlo en uno virtual. Como tampoco lo es pisar un acelerador o un freno analógicos.

Exactamente lo mismo se podría decir del creciente auge del sistema de navegación GPS, con pequeñas pantallas digitales en las que puedes ver el mapa de la ciudad, las calles cortadas, etc. ¿No te recuerda eso al radar en la esquina de la pantalla de *Midtown Madness* o *Driver*? Entra en la cabina virtual de un coche de *Nascar Racing 4* y verás que de la realidad a la ficción ya sólo hay un paso.

Algún día, la conducción real y la virtual serán iguales, perfectas

La dirección asistida, el control de tracción, la amortiguación inteligente y el ABS sólo conducen a una cosa: una conducción perfecta, sin incomodidades, sin problemas. La realidad imita, paso a paso, a la virtualidad. Algún día, un juego no podrá ser realista si cuenta con tecnología *force-feedback*. Sólo tienes que ver el anuncio del fan de Elvis, hundido en la más profunda depresión por la falta de vibraciones de un coche moderno.

Algún día, la conducción real y la virtual serán iguales, perfectas. Espero que eso no ocurra, porque en tal caso, posiblemente, jugar y conducir dejarían de parecerme cosas divertidas. ■

crobles@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

¡Mi reino por una bici!

Ahora mismo esperaba estar dándole patadas al esférico de *European Superleague*, pero si aquí se esconden los mejores equipos del continente tendré que jugar más a ver si los encuentro. Tampoco *UEFA Challenge* cuenta con la vitalidad del Alavés precisamente, así que parece que estos días voy a quedarme a dos velas.

No me detendré en contaros el desacierto de la nueva entrega de *Triple Play Baseball*, que hace tiempo perdió el partido contra *High Heat*. Y puestos a buscar coartadas intelectuales, merece la pena echar una partidita a *¡Jaque al perro tocahuevos!* No es un chiste, el dichoso can no para de tocarte las narices y aunque no hace olvidar los *Chessmaster*, es ideal para fiestas con amigotes del club de ajedrez.

Menos mal que me queda *Eurotour Cycling*, un juego al que tenía muchas ganas. Por fin he podido pedalear entre auténticos héroes, documentarme con la potente base de datos, aposentarme en el sillón de director de equipo y ver mi careto en la tele tras la escapada en el último puerto de los Lagos de Covadonga.

Por fin he visto mi careto en la tele tras la escapada en el último puerto de los Lagos de Covadonga

Dinamic se ha portado con esta representación virtual de un deporte tan exigente y difícil de plasmar. Palmadita en la espalda para ellos, que han tomado el liderato del pelotón con un simulador-manager de categoría. Ya veremos si otros se apuntan a seguir su ejemplo (Konami tiene la licencia del Tour de Francia). Mientras tanto, me iré acostumbrando a la parquedad visual, el mercado de fichajes y la ensalada de cifras de *PC Ciclismo*... perdón, *Eurotour Cycling*. ¿O es lo mismo? ¿Qué tienes que decir al respecto? ¿Esperabas un producto "distinto"? Dame tu opinión y saquemos conclusiones sobre cómo debería ser el mejor juego de ciclismo y qué os gustaría que ofreciesen futuros parches, expansiones o secuelas. ■

ajimenez@ixoiberica.com

ROL

Por J.J. Cid

¿Esta vez sí?

Le toca el turno al próximo título de Bioware, el esperadísimo *Neverwinter Nights*. Cumple con todos los requisitos para incluirlo dentro de la ya nutrida lista de eternas esperanzas que cada cierto tiempo aparecen en el mundo de los juegos de rol.

Muchos han sido los títulos que han engrosado esta lista, pero lo cierto es que muy pocos han conseguido colmar todas las expectativas que habíamos depositado en ellos. Sin duda, el discutible honor de encabezar esta lista la tiene el defenestrado *Stone Keep*. Esperado como pocos y ansiado durante sus años de desarrollo, su lanzamiento terminó convirtiéndose en una de las mayores decepciones que hemos sufrido los jugadores de rol en muchos últimos años. No es que fuese un mal juego en términos absolutos, pero la bola de nieve en la que se convirtió su proceso de desarrollo y promoción paralela acabó volviéndose en su contra. Si hoy hablamos de fracaso es porque se nos prometió oro y tuvimos que conformarnos con incienso y mirra.

La solvencia de Bioware y las reglas de AD&D parecen garantizar un buen Neverwinter Nights

Sin embargo, hay algo *en Neverwinter Nights* que me hace estar casi seguro de que el juego cumplirá con lo prometido. Una compañía de la solvencia de Bioware está sentada en el panel de control y las reglas *AD&D* otorgan al título el aura de coherencia y respetabilidad que todo buen juego de rol necesita. Lo que no sé es si este juego, además de bueno, va a ser ese título definitivo que llevamos años acariciando más con la mente que con la punta de los dedos. La espera va a hacerse larga, pero esta vez parece que nuestra incombustible paciencia va a verse recompensada. ■



jjcid@ixoiberica.com

SIMULACIÓN

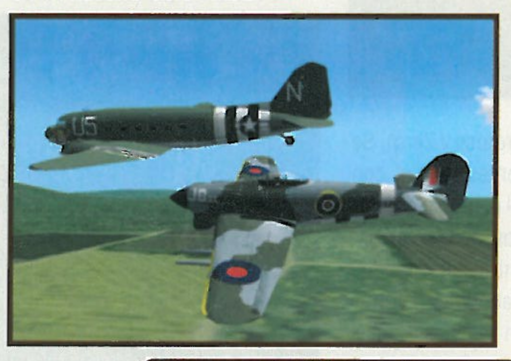
Por M. A. "Gadget" González

Bandidos por las 10 bajo

Aquí llegan. Dos diminutos puntos, unos 5.000 pies más bajos y en sentido contrario. Aviso a mis compañeros de escuadrón: *¡Bandidos por las 10 bajo!* Los cuatro elementos nos dividimos en dos secciones y preparamos meticulosamente la emboscada. Nos lanzamos sobre ellos a 450 MPH, arrojando una granizada de proyectiles del calibre .50. Veo los fogonazos de los impactos en el fuselaje y las alas de mi víctima y... sin inmutarse lo más mínimo, se gira en una maniobra imposible y me alcanza con un único proyectil, que destroza mi fuselaje y el ala derecha. Mientras desciendo en paracaídas, observo cómo otro compañero se sitúa a la cola del otro bandido, al mismo tiempo que le dispara con todas sus armas... sin consecuencias. El bandido, a su vez, ¡dispara proyectiles de grueso calibre hacia atrás! y pulveriza a mi camarada en pleno aire. El resto de la escaramuza sigue en la misma tónica, hasta que todos los miembros del escuadrón hemos sido derribados.

Cada vez es más frecuente encontrarse con hackers sin ética en las arenas de los simuladores on line

Este tipo de incidentes, antes esporádicos, comienzan a repetirse con preocupante frecuencia en las arenas de los simuladores *on line* más populares. La comunidad internacional de pilotos virtuales, que siempre se ha caracterizado por su ética y buen hacer, se está viendo amenazada últimamente por el ataque de un reducido grupo de indeseables de la red. Estos *hackers* pretenden sustituir unas habilidades y conocimientos fruto de incontables horas de estudio y de práctica por unas simples líneas de código descargadas en la Red. Estos individuos deberían saber que un buen piloto virtual no se conforma simplemente con ganar. Piratas, haced el favor de iros de nuestro cielo virtual. ■



magonzalez@ixoiberica.com

ON LINE



Por S. Sánchez

Acoso virtual

El mes pasado anunciábamos el lanzamiento de *Majestic*, un producto insólito que hubiese sido imposible sin Internet. Según Electronic Arts, estamos ante el primer juego que juega contigo y no a la inversa. Pagas una cuota mensual y te conviertes en receptor de una serie de informaciones que tienen que ver con una misteriosa trama que deberás ir desentrañando. Lo curioso del juego es que sus límites no han sido programados y almacenados en un CD, ya que toda esta información llega vía correo electrónico, páginas web, faxes e incluso llamadas telefónicas.



Se trata de una interesante idea, ya que, por primera vez, los límites entre el ocio virtual y tu vida cotidiana se diluyen para posibilitar un tipo de inmersión hasta hoy inédita. Pero claro, un juego así puede llevar a quien lo juega al borde de la paranoia, por mucho que sea posible regular el grado de interacción que se desea o cuándo quieres que el juego acabe. Lo cierto es que el efecto *Matrix*, o lo que es lo mismo, las primeras confusiones, ya han empezado a florecer. Son varios los jugadores de *Majestic* que, bien en foros o páginas web, relatan cómo empiezan a dudar de la veracidad de cualquier e-mail que reciben. Incluso los más exagerados llegan a asegurar que los han seguido por la calle en algún momento. Estas cosas nada tienen que ver con el juego y sí con la morbosa imaginación de quienes lo juegan, pero puede ayudar a que *Majestic* se convierta en todo un éxito a nivel mundial. Personalmente, no sé si este tipo de producto llegará a ser criticado y a la vez alabado por psicólogos que verán aumentar su cartera de clientes, pero el caso es que me encantaría que fuese editado en nuestro país. Creo que podré soportar que jueguen conmigo. ■

Los límites entre el ocio virtual y tu vida cotidiana se diluyen para posibilitar una inmersión hasta hoy inédita

sergis@ixoiberica.com

Homeworld, *Warcraft 2*, *Diablo* o *Baldur's Gate* ya están en línea económica. Como dice el versículo catorce del quinto capítulo del libro de Isaías, es mucho y muy bueno lo que se reserva a los que saben esperar. Y, además, andes tú caliente y ríase la gente.

BALDUR'S GATE



Vuelve este clásico del rol ambientado en los Reinos Olvidados y que sigue las reglas de Advanced Dungeons & Dragons. Todo comienza en la ciudad de Baldur's Gate, donde empiezan a sucederse los asesinatos. Aunque parece que la vecina región de Amn tiene algo que ver con los mismos, la situación es confusa. Tu personaje deberá explorar la región y completar búsquedas para descubrir qué ha pasado en medio de un ambiente enrarecido y lleno de peligros.



Empezarás con un personaje generado a partir de cualquiera de las razas, clases y alineamiento de AD&D y durante la partida se podrán añadir hasta otros cinco personajes a tu grupo, cada uno con una personalidad y características propias.

El juego, que utiliza una perspectiva isométrica, se desarrolla en un vasto territorio que incluye todo tipo de escenarios, desde ciudades a bosques y pantanos. En ellos se sucederán espectaculares peleas con todo tipo de efectos visuales.

MESSIAH



Un inocente querubín ha descendido del cielo para poner orden en una sociedad futurista y apocalíptica. Sus armas: la posibilidad de introducirse en los cuerpos ajenos y controlar sus acciones.

Género: Acción. Precio: 1.995 pesetas

GABRIEL KNIGHT 3

Gabriel y Grace se verán envueltos en un caso de secuestro en Europa en el que se mezclan intereses políticos y viejas leyendas. En su intento de rescatar al hijo de un príncipe, Gabriel irá descubriendo una compleja trama.



Género: Aventura gráfica. Precio: 2.495 pesetas

DELTA FORCE 2

Esta segunda entrega con los miembros de la Delta Force como protagonistas ofrece 40 misiones que se desarrollan en diferentes puntos del mundo y en condiciones muy diversas. El sigilo también cuenta.

Género: Acción. Precio: 2.995 pesetas

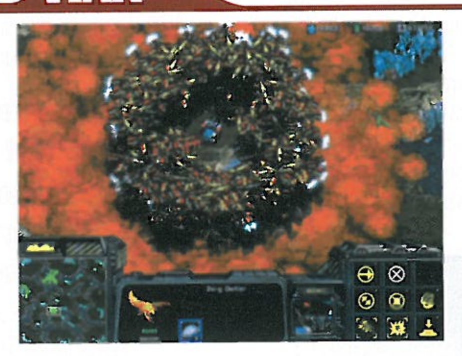


STARCRAFT + BROOD WAR



Cuando un juego de estrategia y su expansión tienen los años que tienen y aun así siguen siendo de los más jugados en Internet, por algo será. *Starcraft* es todo un clásico, sin duda.

En el modo para un solo jugador encontrarás tres campañas, una para cada una de las razas que intervienen en el juego (Terran, Protoss y Zerg). Se trata de tres razas muy diferentes entre sí, con sus propias unidades y árbol tecnológico. Por si no conoces la historia, los recursos existentes en los dominios controlados por los Terran están empezando a agotarse, así que éstos empiezan a fijarse en las ricas zonas controladas por los Protoss. Por si fuera poco, también aparecen los Zerg en el territorio de los Protoss con una actitud muy poco amigable.



Brood War añade más misiones y nuevas unidades para las tres facciones en litigio.



HOMEWORLD

INFOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Relic Entertainment
EDITOR: Sierra/Vivendi Universal
PRECIO: 2.495 pesetas



Con este título, Relic demostró a finales del 99 que era posible hacer un gran juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio con un campo de batalla totalmente tridimensional.
Desde el principio, con el Adagio de Samuel Barber de fondo, *Homeworld* te sumerge en la trama, el viaje de los Kharakid a través del Universo hacia el mundo de sus ancestros. Una nave nodriza será la encargada de trasladar a esa civilización. En ella deberás crear tanto naves que recojan recursos como diferentes naves de guerra que te permitan enfrentarte a los numerosos peligros que encontrarás en tu camino. Y serán muchos. Las diferentes características de cada modelo te permitirán dar rienda suelta a tus dotes de estratega, con espectaculares batallas espaciales que podrás dirigir desde una cámara total-



DIABLO



En *Diablo* explorarás un mundo de fantasía gótica en el papel de un bravo guerrero, una hábil amazona o un misterioso mago, cada uno con sus propias características y habilidades. A medida que avances en el juego encontrarás nuevas armas, armaduras y objetos mágicos que te harán más poderoso, además de desarrollar las habilidades de tu personaje. Una fuerza maligna ha provocado una guerra civil que tiene aterrorizada a la población y la clave de todo está en un rey loco, su hijo y un misterioso arzobispo. Deberás avanzar por los numerosos laberintos y estancias de la Catedral de Tristam hasta el mismo corazón del mal.



WARCRAFT 2 BATTLE.NET EDITION





En espera de *Warcraft III*, puedes disfrutar de la reedición de este *pack* que incluye *Warcraft II* y sus dos ampliaciones, *Tides of Darkness* y *Beyond the Dark Portal*.



Humanos y orcos continúan su batalla por Azeroth a lo largo de más de 70 misiones en las que los orcos demostrarán toda su brutalidad y la Gran Alianza tratará de sellar para siempre el portal que une ambos mundos. Deberás crear las bases de tu reino medieval con los escasos recursos disponibles y hacerlo progresar al tiempo que te enfrascas en encarnizadas batallas en tiempo real por tierra, mar y aire con el enemigo.



FE DE ERRATAS: En el último número publicamos que el precio de las reediciones de *Broken Sword*, *Broken Sword 2*, *Chasm: The Rift* y el *pack* formado por *Worms* y *Worms Reinforcement* era de 2.995 pesetas cuando en realidad es de 995 pesetas.

Te enfrentas a 21 misiones con múltiples objetivos y un fin último: conjugar una terrible amenaza que pone en peligro el futuro del planeta y va a obligarte a pasear tu poder de destrucción por un enorme archipiélago del Pacífico. Ya sea en el papel de general de tus tropas o en el de piloto especializado, este juego te llevará al límite. Aunque si quieres, te acompañamos.



HOSTILE WATERS

CONSEJOS GENERALES

A medida que transcurren las misiones puedes acceder a nuevas unidades y se te presentan nuevos soldados especialistas, así que procura asignar el mando de cada unidad al más cualificado para dirigirla si quieres obtener los mejores resultados. También es recomendable prestar atención a la silueta de las islas durante la carga de cada nivel. Recordarlas te ayudará a desenvolverte mejor. Y no hagas oídos sordos a los comentarios de tus compañeros, que te ayudarán a conocer su situación y estado.

Aunque no es estrictamente necesario, tómate muy en serio la posibilidad de entrar en acción y pilotar alguno de los vehículos tú mismo. Aunque puedes jugarlo como si de pura estrategia se tratase, habrá misiones en las que más te vale entrar personalmente en combate.

MISIÓN 1

El objetivo es recoger 3500 ej de energía, que se obtienen asimilando los desechos de metal abandonados. Cuentas con un helicóptero Pegasus y un vehículo Scarab dotado de su unidad de reciclaje. Recoge con el helicóptero el Scarab en la cubierta del Antaeus (sitúate justo encima, señálalo con el botón derecho del ratón o el tabulador y engánchalo cuando la señal pase a rojo), suéltalo en tierra donde está situada la señal amarilla y recolecta todos los recursos que verás en el mapa de la parte inferior izquierda de la pantalla, siempre en color celeste. La tecla R te señalará el más próximo. En cuanto superes los 3500 ej habrás terminado.



MISIÓN 2

Utiliza el Pegasus para transportar el Scarab hasta la posición determinada en el mapa. Allí localizarás las ruinas de un helicóptero Hornet. Transpórtalas hasta situarlas sobre la parte trasera del Antaeus para que éste pueda recogerlas. Desde ese

momento podrás construir helicópteros Hornet de combate (que es lo que vas a hacer) y dotarlos de la interfaz Soulcatcher o "unidad de alma", que les permite ser controlados directamente por uno de tus hombres.

Luego tendrás que defender el destructor Antaeus del ataque enemigo. Construye otro helicóptero, esta vez sin Soulcatcher, y dirígete hacia el Scarab, que habrá estado asimilando energía ej por su cuenta. Si destruyes las torretas que quedan en pie, el Scarab podrá asimilar más metal, pues cuando lo atacan se repliega y deja de funcionar. Dirígete hacia el noroeste del mapa general (arriba a tu izquierda) y encontrarás el faro-radar que destruirás fácilmente con tu ametralladora. Posteriormente acaba con las grúas y construcciones de metal restantes (dividiéndolas en pequeños trozos) para ordenar al Scarab que asimile su metal, con lo que alcanzarás los 5500 ej solicitados.



MISIÓN 3

Esta misión te llevará más tiempo. No olvides que si se te hace de noche y no ves bien puedes emplear la visión nocturna presionando la tecla N. Así distinguirás los enemigos de forma más nítida.

Construye un helicóptero Hornet y dótalo de cuatro unidades de escudo (el máximo posible). Te recomendamos que lo controles tú mismo. A poco que avances hacia la isla te encontrarás los dos extractores de petróleo enemigos. Destrúyelos y de inmediato tendrás la compañía de algunos helicópteros enemigos que no serán problema para tu artillería. De paso puedes eliminar un par de torretas que hay en la zona y dos tanques M-1A Abrams. Las unidades enemigas hostiles siempre aparecen marcadas en rojo en el mapa, no tienen pérdida.



A partir de ese momento construye un Pegasus (con su Soul Unit y escudo) y un Scarab. Transporta el Scarab a tierra firme y ponte a recolectar recursos, pero no los destruyas con el Hornet o no podrás alcanzar los 2.000 ej necesarios para cumplir tu misión. Después dirígete con el Hornet al noreste y encontrarás una depresión en la montaña en la que se esconde la base enemiga. Si entras solo, en cuestión de segundos no vas a sentir las piernas, pues está fuertemente protegida por torretas y helicópteros. Si decides enfrentarte a ellos pilotando el helicóptero, recuerda que es fundamental mantenerse en movimiento lateral para esquivar el fuego enemigo.

Da una vuelta alrededor del cráter sin atravesarlo y acabarás con los helicópteros y torres de radar que quedan, cumpliendo otro de los objetivos. También en los alrededores está la fábrica de construcción de unidades de tierra. Liquídala. Luego entra en el cráter, donde eliminarás la poca resistencia enemiga restante y recibirás una nueva orden: transportar la plataforma de misiles a tu destructor, el Antaeus.

Vuelve al destructor. Si tu Hornet está muy dañado, deja que el Antaeus lo recicle y recibirás un porcentaje bastante alto de su coste inicial en energía, merece la pena. Usa el Pegasus y ordénale recoger la plataforma de misiles y traerla al Antaeus, donde dejarás que la asimile (acostúmbrate a dar este tipo de órdenes sistemáticamente desde el mapa global, donde la partida permanecerá en pausa). Si te faltan unidades de energía para alcanzar los 2.000 ej encontrarás desechos fácilmente por toda la isla. O también puedes hacer que cualquiera de tus unidades sea sometida a reciclaje en el Antaeus.

MISIÓN 4

Construye un Hornet y avanza hacia el centro de la isla. Ojo, porque esta vez encontrarás helicópteros Apache con misiles aire aire que serán difíciles de esquivar. Elimínalos cuanto antes. Localiza tanto sus unidades de extracción de petróleo como su factoría de unidades aéreas (están en el sudeste) y destrúyelas para cumplir el primer objetivo y librarte de los molestos helicópteros. Descubrirás un enorme radar en el centro de la isla fuertemente defendido por cuatro torretas que hay que eliminar. Así podrás acercarte lo suficiente al radar para interceptar con tranquilidad unos 30 segundos de transmisión, lo suficiente para cumplir otro objetivo.

Luego construye un Pegasus y un Scarab y comienza a reciclar recursos, pues debes terminar la misión con 2.500 ej y así podrás construir cuanto quieras. Emplea el Pegasus para localizar los explosivos necesarios para destruir el gran radar central, al que tus ametralladoras sólo hacen cosquillas.



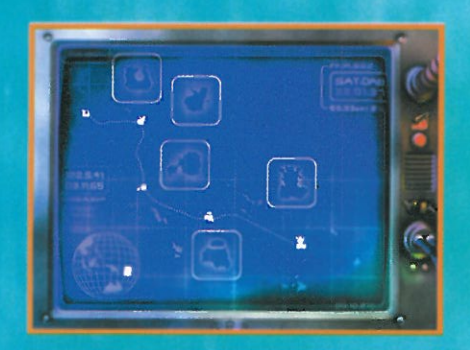
Ve al noreste de la isla y allí encontrarás varios camiones. Uno de ellos lleva una gran carga explosiva señalada por sus símbolos amarillos de peligro. Coge el trailer y sepáralo de su carga, luego engancha la carga de explosivos y llévala hasta el gran radar central. Suéltala a su lado y destrúyela empleando el Hornet (no te acerques demasiado). ¡Otra gran victoria!

MISIÓN 5

Construye un helicóptero Hornet. Es fundamental que lo dotes de una unidad de ataque B-1 Longbow de largo alcance. Acércate a la playa y localiza las dos torretas. A una distancia algo menor de 300 metros podrás aniquilarlas con tranquilidad. Luego deberás destruir los cuatro extractores de petróleo. Piensa que cuantos menos recursos acumule el enemigo, menos unidades podrá fabricar para compensar sus bajas.

A continuación, ataca las grandes torretas que defienden los extremos de la fortaleza. En cuanto estés en el área de alcance de las torretas (punto de mira rojo) no dejes de desplazarte lateralmente y disparar. No te preocupes demasiado por apuntar, ya que tus misiles irán teledirigidos al objetivo, aunque algunos se perderán si la desviación es excesiva. Recibirás la visita de un par de helicópteros a los que pronto harás morder el polvo con tu Longbow. Termina con las torretas (bastante peligrosas) y no quedarán defensas en la instalación. Entonces te ordenarán que recojas un objeto desconocido que se encuentra en su interior y lo traigas al Antaeus para su reciclaje.

Construye un Pegasus y dos Scarabs, uno de reciclaje y otro de reparación. En adelante, cualquier unidad que sufra daños será reparada en cuanto la acerques a este Scarab. Las reparaciones son gratuitas y







no cuestan energía. Transporta los Scarabs hasta la cabeza de playa y déjalos allí, para ir obteniendo energía y reparando desperfectos de otras unidades. Ve con tu Pegasus a la instalación, recoge el objeto desconocido y llévalo al Antaeus. Pocos minutos después habrás obtenido una nueva unidad, el Salamander, tipo Scarab pero capaz de flotar en el agua y con capacidad de ataque.

Llegó el momento de atacar la instalación del sudeste. Con un par de Hornets con Longbows aniquila todas las torretas enemigas, bastante duras de pelar, y luego concentra todo tu fuego en la factoría de tanques, hangares y depósitos de combustible para impedir su producción. Rastrea la zona para eliminar los tanques existentes y manda tu Scarab a reciclar energía en esta instalación.

Bien, si te diriges directamente al sur de la isla darás con el avión abandonado que buscabas, pero ojo, está muy bien protegido. Forma un escuadrón de Hornets y algún Salamander con Longbows gastando toda la energía que tengas y lanza un ataque masivo, pero inteligente. Bordea la isla por el oeste y ataca la playa por su flanco, acabando con las torretas y helicópteros de la zona. Nada más internarte en la base concéntrate en los extractores de petróleo. Aparecerá un escuadrón de helicópteros. Si has optado por la perspectiva en primera persona, no olvides que un golpe de timón en sentido contrario a la trayectoria que llevas puede serte muy útil para esquivar el impacto de los misiles enemigos.

Cuando hayas acabado con todos puedes pulirte el gran avión de carga que se encuentra en el aeropuerto con el Salamander, que tiene una gran movilidad, y disfrutar del espectáculo "tentacular" alienígena. Destruye las nuevas torretas (las de gran altura son muy sencillas para el Salamander) y el huevo que surgirá después. Luego lleva tu Scarab de reciclaje hasta la zona del avión destruido (donde se encuentra una extraña piedra) por medio de un Pegasus. Y fin de la historia.

MISIÓN 6

Esta misión sólo dura ocho minutos, pero se te van a hacer eternos. Tienes que defender a toda costa el Antaeus y los brazos mecánicos que lo están reparando. No va a serte fácil. Si, por ejemplo, sitúas cuatro torretas centinela de corto y largo alcance y te quedas mirando a ver qué pasa, estarás muerto en menos de seis minutos. Garantizado.

Un buen sistema es el siguiente. Construye dos centinelas y tres Hornets con Longbows y hazte cargo de uno de los helicópteros. Para ello tendrás que hacerlo despegar y dejar una bahía libre en tu destructor o no podrás construir la quinta unidad. Procura no alejarte del Antaeus y mantener todas las unidades en un mismo punto. Los helicópteros irán cayendo. Pero tú tranquilo, si consigues aguantar los primeros seis minutos sin que el Antaeus y los centinelas sufran daños casi seguro que superarás la misión. Las torretas disparan muy bien, por lo que si no estás seguro de tu pericia no tomes el control y déjalas a su aire.



MISIÓN 7

El Antaeus ya está reparado y listo para desplazarse de forma automática al punto del mapa que escojas. En adelante el Pegasus ya no será imprescindible más que para llevar algo al Antaeus, ya que bastará con que sitúes la estrella marina en el punto elegido para que tus unidades aterricen allí. Protege tu destructor con un par de centinelas y sal con un Hornet y sus Longbows a liquidar torretas y helicópteros enemigos. En cuanto consigas desproteger la cabeza de playa, cárgate los tanques con forma de mamut (ojo, son muy resistentes) y barre los helicópteros enemigos. Es el momento de crear un Scarab que asimile toda la energía de la zona, lo que te permitirá contar con una siempre útil unidad de curación.

A partir de ese momento puedes abrir algo de camino hasta poco más allá de la pista del aeropuerto. No te acerques demasiado a la base central o despegará el helicóptero Chinook con el científico que deseas rescatar a bordo, lo que te haría perder la misión. Desde 250 metros puedes destruir algunas de las torres que circundan la base. Es el momento de dejar la parte central de la isla y dedicarse a toda la zona sur.

Acaba con cada extractor de petróleo que encuentres. Justo en la zona sudoeste encontrarás varios Apaches y torretas sobre una península artificial. Tras destruirlos, fíjate bien en el suelo y encontrarás tres cajas rectangulares apiladas una sobre otra. Señálalas con tu mirilla de ataque y recibirás la orden de recogerlas y llevarlas al Antaeus, pues se trata de la tecnología láser que muy pronto vas a necesitar.

Recógelas con el Pegasus, pero no olvides llevar un par de Hornets de escolta por si vuelves a sufrir un ataque de Apaches. Una vez deposites las cajas en el Antaeus, desarrollarás la tecnología láser en apenas un minuto. El arma láser se llama RP-2 Rapier y acierta en el ojo de una mosca a 500 metros. Crea un Salamander o Hornet con el Rapier y dirígelo al punto amarillo que ha aparecido en el mapa. Es la zona ideal para hacer de francotirador contra el piloto del Chinook que pretende llevarse al científico Kunz, el hombre al que debes rescatar.

Colócate justo encima de la señal amarilla. Ahora, pulsando la tecla Z, pasarás a tener una mirilla de disparo de x1, x4 o x16. Pulsa la tecla Z para pasar de una a otra repetidamente. Mirando hacia el oeste localizarás el helicóptero Chinook y a su piloto. Acaba con él. Luego elimina todas las torretas y defensas que veas, pero no

destruyas el Chinook, que debe permanecer intacto.

Llegado este punto, dispondrás de diez minutos para mandar al fondo del mar los dos buques de transporte que hay en la isla. Uno está al noreste protegido por cañones, el otro al sudoeste, donde el islote-península de antes. Apresúrate, no andas sobrado de tiempo. Tus objetivos son muy resistentes, por lo que lo mejor es disparar con los cañones del Antaeus a uno de ellos (sitúalo en el punto de mira de uno de tus helicópteros antes de dar la orden) y enviar todas tus tropas armadas a por el segundo, cuantas más mejor. Húndelo y habrás conseguido salvar a Kunz.

MISIÓN 8

Construye un par de Salamanders con Longbows y algún Hornet y haz papilla todas las torretas de la cabeza de playa, así como los tanques y helicópteros que atacarán el Antaeus. El enemigo nos sorprenderá con un nuevo tanque, el M-109A3 SPG. Sus disparos en parábola de largo alcance son peores que una piedra en el riñón.

Una vez todo esté tranquilo, dirígete hacia el centro del mapa. Un poco más al norte localizarás las estancias en las que están encerrados los dos prisioneros que debes rescatar. Bonitas, ¿verdad? Pero en cuanto te adentres en ellas notarás algo extraño... ¡Desaparecen! Eran sólo una ilusión óptica creada por un generador de escudo que ahora ya puedes destruir. Vuelve sobre tus pasos y avanza en dirección sur hasta que encuentres un par de torretas alienígenas.

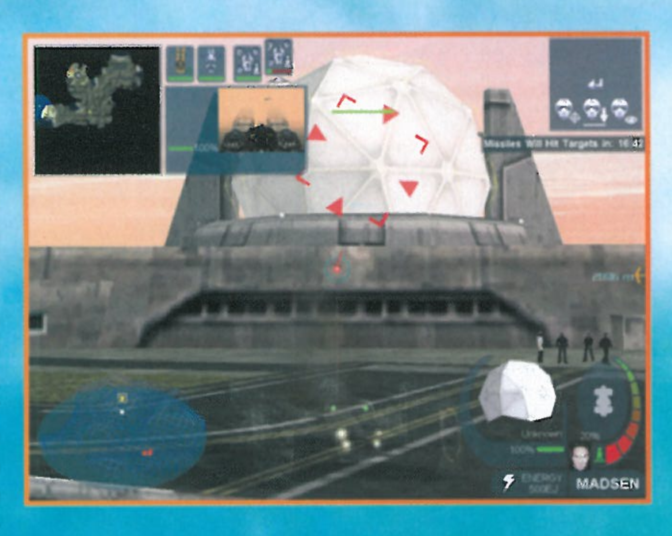


El Antaeus está siendo atacado por desconocidos con bolas de fuego y muy cerca encontrarás una base alien de vehículos pesados. Es la hora de tu Hornet. Elimina primero su tanque de combustible anexo y luego la base.

Procura recoger todos los recursos que puedas y construye el mayor ejército posible. Lánzalo hacia el norte hasta que encuentres una gran fortificación llena de torretas donde está el centro de mando. Pocos metros más al norte hay una instalación desconocida con dos chimeneas. Destruirla con los cañones del Antaeus es todo lo que te hace falta para completar la misión.

MISIÓN 9

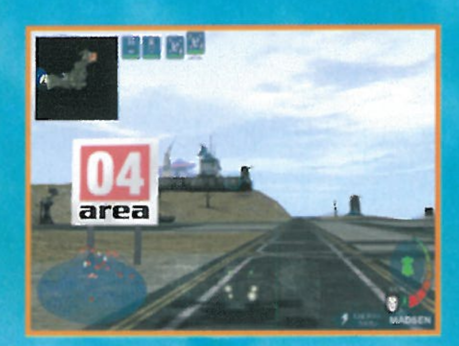
El objetivo es obtener de la isla 6.000 ej de energía y pasar desapercibido. Para ello cuentas con un nuevo vehículo, el Puma, que no puede ser detectado por los radares, y un artefacto láser que impide la visión de cualquier vehículo que lo lleve pulsando la tecla C o la correspondiente de la interfaz. Si te localizan pierdes, así que sé sigiloso.



Construye un Puma que puedas volver invisible y que te transporte a tierra firme. Dirígete hacia el punto central marcado en amarillo, a la derecha de las vías del tren. Están electrificadas, así que no se te ocurra intentar atravesarlas excepto por los puntos de paso rojos y blancos. Encontrarás un puente hacia tu destino. Crúzalo. Al llegar te indicarán que localices el lugar del que proceden los recursos de la resistencia.

Está al noreste, y para llegar hasta allí baja del puente a mano derecha y siguiendo por el barranco alcanzarás una carretera de dos carriles. Síguela, inicialmente hacia el este, pero sin acercarte demasiado a ninguna unidad enemiga o te detectarán enseguida. A tu izquierda aparecerá un cartel que indica "Area 04". Ése es tu destino. Cuando llegues, nada más entrar al complejo, habrás localizado la fuente de energía de las unidades de reconocimiento. Sin embargo se te solicitará que investigues más. Avanza hacia el este y luego al norte hasta dar con una zona vallada repleta de radares. Otro objetivo cumplido, pero también una nueva orden recibida: hay que localizar y destruir todos los silos de misiles existentes.

Vamos a ello. Alrededor del complejo verás una puerta. Acércate y se abrirá. Adéntrate y señala con tu punto de mira las estructuras verticales, espera un poco y verás cómo empiezan a salir disparados los misiles. Mala suerte. Ahora tendrás que destruir los tres centros de control que señalan el rumbo de los mismos si quieres salvar a cientos de miles de tus conciudadanos. Y sólo tienes 19 minutos y medio para hacerlo.



Sal de allí. En dirección sudoeste encontrarás una gran estructura circular encerrada en un muro octogonal. Es uno de los complejos que buscas. Y tienes que destruirlo. Con tus armas no podrás hacerlo, así que construye un Pegasus, y nada más internarte en la isla busca los camiones con carga explosiva. Encontrarás dos juntos. Recoge uno y llévalo hasta uno de los tres complejos. Suéltalo a su lado. Ahora dirige el fuego de tu Puma hacia dicha carga y conseguirás hacerlo explotar. Para destruir los otros dos complejos, simplemente señálalos con tu Puma y emplea los cañones del Antaeus (te permiten dos salvas de disparos en total), pero ten en cuenta que serás detectado y comenzarán a atacarte a ti y a tu destructor.

Ya sólo te faltan 6.000 ej. Para conseguir energía que pueda asimilar tu Scarab, haz explotar el otro camión inflamable y destruye unas cuantas instalaciones. Después construye un Scarab y comienza a recolectar, pero tendrás que defenderlo del tremendo fuego enemigo, preferiblemente con Hornets que eliminen los tanques y distraigan la fuerza aérea enemiga de tu Scarab. Cuando consigas los 6.000 habrás terminado.

MISIÓN 10

Tu objetivo último es destruir las instalaciones de control de Cabal, pero antes deberás dar buena cuenta de tres centros de producción que encontrarás a tu paso. Cada uno cuenta con extractores de petróleo y recursos en sus alrededores. Empieza por destruir estos últimos para impedir que continúen produciendo unidades enemigas.

Desde el atolón divisarás los tres centros. Uno está al norte, otro en la parte central y el último al este. Al dirigirte hacia la primera instalación, en dirección norte, te darás de bruces con unos extractores que están diciendo "dispárame". Luego llegará el momento de emplear los Hornets para dar su merecido al centro de producción.





Como era de esperar, está rodeado de torretas y helicópteros enemigos.

En cuanto destruyas el primer centro, descubrirás la existencia de armas disruptoras electrónicas EMP que te serán imprescindibles para frenar a la flota de submarinos enemigos. Crea un Hornet con el arma ArcLight (EMP) y dirígete hacia tu objetivo. Con el resto de tus Hornets liquida las torres enemigas y protege tu nueva unidad. Al llegar a los submarinos, dispárales desde menos de 250 metros y conseguirás desarmarlos. Destrúyelos uno por uno hasta que termines con los seis.

No olvides proteger al Antaeus, ya que el enemigo no va a darte un respiro. Ahora ya puedes atacar la segunda base, que se encuentra cerca del centro del atolón. Primero señala sus extractores de petróleo, al sur de la base, y destrúyelos con una salva de artillería del Antaeus. Posteriormente liquida la base. Por si no te has dado cuenta, el ArcLight sirve para dejar en letargo a las unidades enemigas a las que apuntes. Y puedes "dormir" a muchas a la vez.

Ya sabes dónde está la tercera base y lo que tienes que hacer. Cuando termines, llegará la hora de buscar el centro de operaciones enemigo, situado en el corazón de la isla. No tengas compasión, ellos desconocen el significado de esa palabra.

MISIÓN 11

Justo enfrente tuyo, un poco escorado a la derecha, está el depósito de combustible que necesitas para volar la instalación enemiga, y a su derecha encontrarás el centro de control ferroviario. Construye una unidad y ve a localizarlos. Te recomendamos



un tanque Rhino (ojo, no puede ir por el agua) con la nueva batería de misiles, que son de largo alcance y pueden dispararse en parábola. No olvides los centinelas para el Antaeus y algún Hornet de apoyo en tu camino hasta allí y destruye cuantos extractores puedas. El centro de control no contestará a tu fuego, pero sí otras unidades.

Lleva un Pegasus hasta el depósito, engánchalo y empújalo por la vía hasta que esté en la misma por la que pasará el tren. Suéltalo y manda un par de Hornets a protegerlo durante todo el camino. ¿Cómo? Pues nada mejor que servir de cebo al enemigo mientras el vagón cargado de explosivos avanza tranquilamente empujado por el tren sin que nadie repare en él. Si consigues que llegue sano y salvo hasta el interior de su instalación bajo tierra habrás realizado tu objetivo.

MISIÓN 12



Se acabó el clima tropical. Comenzamos por arrollar el centro de comunicaciones enemigo, al norte del Antaeus. Verás que el fuego de los helicópteros y tanques híbridos es incesante y, además, comienzan a atacar tu destructor. Recibirás la orden de destruir un puente que se encuentra directamente hacia el oeste de tu posición, en el centro de la isla. Sigue la carretera por la que están circulando los tanques, localiza el puente y acaba con él. Tardarás bastante. Un buen consejo es que te mantengas en movimiento constante adelante y atrás para esquivar los misiles enemigos mientras te mantienes dentro del radio de alcance del puente, que es de algo menos de 300 metros.

Ni rastro del puente, pero ahora te ordenan que investigues las anomalías climáticas de la isla. De hecho, está nevando. Tendrás que ir a los dos puntos que te han señalado en el mapa. Ve directamente al noroeste, localiza una estructura con seis tanques a su alrededor y permanece encima 20 segundos para poder recoger todos los datos. Cuando acabes, ve directo a la del noreste. Por el camino encontrarás extractores de petróleo: no pierdas la oportunidad de destruirlos. Si sufres de vértigo, tendrás que superarlo, porque estás a punto de atravesar una cordillera que hace que los Andes parezcan un conjunto de tachuelas. Un poco más adelante verás la segunda estructura. Recoge los datos y vuelve directamente al centro de comunicaciones enemigo. De nuevo encontrarás otros tres extractores de petróleo, a ver si te los puedes cargar. Sigue destruyendo todo lo que veas en el centro de comunicaciones.

Una vez allí, deberás asegurar la entrada a la base. Recorre el camino del sur al centro de la isla eliminando adversarios con los Hornets. En cuanto te den luz verde envía el Salamander. Constrúyelo añadiéndole la tecnología para hacerlo invisible y la ametralladora básica o escalpelo. La entrada está justo un poco al oeste del centro exacto del mapa.

MISIÓN 13

Nada que ver con las anteriores. En esta misión pilotarás el Salamander contra un híbrido de extraterrestre y recogedor que te recibe con todo cariño. Tienes que vencerle tres veces, y aunque se puede jugar al ratón y al gato por toda la estancia tratando de evitar sus disparos inicialmente, la segunda vida del enemigo lanza unas bolas teledirigidas que te perseguirán hasta el catre y la tercera es bastante letal.

Primero véncele disparando y escondiéndote. Asegúrate de apuntar al centro y de estar dentro del radio de alcance. Si lo destruyes, corre inmediatamente hacia él y sitúate justo debajo, pero de manera que le puedas seguir disparando. Hazlo bien y podrás machacarle sin que las bolas que lanza te toquen siquiera. Para su última vida, sigue haciendo lo mismo, aunque esta vez sí que te dará caña. Por suerte sus tiempos de recarga son muy largos. Si tienes la suficiente energía vital, acabarás con él antes de que pueda matarte.



MISIÓN 14

Al principio parece una misión de rescate en la que empezarás destruyendo las instalaciones mutantes situadas al lado del Antaeus, pero nada más internarte con tu Hornet y comenzar a liquidar enemigos, llegará el cambio de planes. Investiga las



instalaciones de desarrollo del enemigo, marcadas con un punto amarillo en el mapa. Construye algunos Hornets (recuerda que cuentas con un nuevo escudo) y comienza a dar buena cuenta de la instalación mutante.

Recibirás nuevas órdenes. Aparecen unos extraños y resistentes nidos que tendrás que destruir. Por ahora pasa de ellos y haz lo siguiente: recorre la isla y localizarás cuatro nidos antes de llegar a la zona sudeste, donde encontrarás una instalación bien protegida y recibirás la orden de recoger cajas con tecnología alienígena un poco más adelante.

En cuanto barras la zona, envía un Pegasus a recogerlas y llévalas al Antaeus. Habrás obtenido el arma Tormenta de Fuego (Firestorm), con la que podrás completar la misión en un decir amén. Es como un soplete a lo bestia. Con sus llamas, no habrá nido que no se derrita.

MISIÓN 15

Bueno, esta vez te toca defender y no atacar. Menos mal que cuentas con los nuevos helicópteros R-8 Phoenix. Construye algunos y acude rápidamente a la zona que debes proteger. A partir de ahí, empieza a limpiar las proximidades de cualquier peligro evidente y crea una ruta segura de escolta para el convoy de los renegados de Cabal, que deberá atravesar todo el mapa hasta el punto de recogida en la zona sudoeste, el puerto.

Irás cumpliendo objetivos a medida que consigas rechazar el ataque a la zona del convoy y destroces las instalaciones híbridas que se encuentran pegadas mirando hacia el oeste. No dejes ni un extractor de recursos en pie y acaba con las fábricas de vehículos de aire y tierra. Una vez que lo consigas, te ordenarán que asegures el muelle con dos plataformas estáticas, lo que realizarás tras dirigirte al sudoeste acompañado por el resto de tus unidades de ataque. Mientras, puedes mandar un Scarab para ir recogiendo recursos en la zona este del mapa.



Encontrarás una nueva instalación extraterrestre (recuerda lo mal que les sienta el fuego de tus Firestorm) y unidades aéreas kamikaze en forma de estrella. Cuidado con ellas. Arrasa con todo, sobre todo los extractores y el nido que se encuentra en la zona (no olvides las salvas de artillería del Antaeus). En cuanto te hayas asegurado de que toda la ruta es segura, escolta al convoy hasta el muelle.

MISIÓN 16

¡Sorpresa! Los Cabals nos piden ayuda contra la raza extraterrestre que ellos mismos crearon y que ahora está fuera de control. En fin, aquí estamos nosotros para ayudar hasta al malo. En menos de un minuto, los Cabals te proporcionarán los datos necesarios para construir el vehículo de asalto Shark, una evolución del Salamander. Y también cuentas con importantes unidades de recarga de disparo.



Construye algunos Sharks y helicópteros Phoenix y que comience la fiesta. Ve al norte, a medio camino de donde se encuentran los Cabals, y destruye a la horda alienígena que les ataca. Ármate de paciencia y atraviesa la avenida en dirección oeste, donde se encuentran todas las instalaciones híbridas alienígenas. Tienes orden de erradicarlas por completo de las islas, así que ensáñate cuanto quieras, que no habrá tribunal de guerra que te juzgue.

Las defensas alienígenas al noroeste son de aúpa. Es mejor ir primero al sudoeste, liquidar las torretas y extractores de recursos y después marchar al noroeste para destruir sus centros de producción y control.

MISIÓN 17

Al fin has llegado a Isla Zero. Crea un par de unidades y comienza a recorrer la isla, situada al noreste del Antaeus. El espectáculo es dantesco. Sigue adelante. Al llegar al centro de la isla verás unos cuantos extractores y tanques de combustible. Elimínalos. En cuanto encuentres un nido, crea un Phoenix con un lanzallamas que se ocupe de él. Mientras, dedícate a investigar la zona centro al oeste y al este.



Verás extractores, industrias de creación de unidades de tierra, radares, más tanques de combustible, unidades enemigas... Destrúyelo todo, pero que no se te ocurra pasar del centro de la isla hacia el norte, eso es mejor dejarlo para después. Ve hacia el sur, para garantizar que el Antaeus está seguro. Comprobarás que no hay moros en la costa: la zona está completamente arrasada. Ataca por el norte, desde el centro, barriendo el área con todas las tropas disponibles.

La siguiente orden que recibirás será investigar más al norte. Sigue eliminando defensas y avanzando. Convierte en escombros los centros de control y producción (deja que te ayude la artillería del Antaeus) y localiza una construcción que en el mapa se señalará con un punto amarillo. Sitúate sobre ella con alguna de tus naves, recoge la información (menos de 15 segundos) y a otra cosa.

MISIÓN 18

Vas a dirigir tu vehículo en una misión individual. Recuerda que la tecla C te sirve



para activar y desactivar la opción de invisibilidad. El volante que manejas es el del Behemoth y tienes que conseguir 4.000 ej de energía para activar el faro de emergencia en la torre de comunicaciones, que también deberás localizar. No te será muy difícil, ya que está bastante cerca del centro de la isla.

En cuanto a la energía, tendrás que recorrer toda la isla con mucho sigilo. Cuando desactives la invisibilidad para extraer energía procura no ser visto. Si de pronto comienzan a dispararte, mantén la calma, hazte invisible y desplázate un poco. Por lo general terminarán marchándose. Si ves que no puedes hacer otra cosa, emplea los cañones del Behemoth contra los enemigos próximos (de cuyos restos muchas veces obtendrás energía) y reza para que sus amigos no te localicen al llegar, alertados por el ruido.



Cuando tengas los 4.000 ej de energía, ve a la torre y sube por la plataforma de acceso. Al llegar arriba activarás automáticamente el faro. Ya sólo te queda ir al punto de recogida, donde te rescatará el Antaeus.

MISIÓN 19

Construye un helicóptero Pegasus para recoger al súper tanque Behemoth, señalado al este de la isla, y llevarlo al Antaeus. Cuando llegues, descubrirás que el Behemoth ha desaparecido, por lo que te verás obligado a seguir buscando. Mientras tanto varias unidades aéreas han salido a por ti. Defiende el Antaeus con centinelas y una unidad de curación y crea algunos Hornets, Phoenix y Sharks para atacar. Más adelante necesitarás recursos; los hay en el centro y hacia el norte de la isla. Ten cuidado, ya que muy cerca está una de las bases extraterrestres.

La isla es grande y encontrarás dos núcleos muy claros de extraterrestres: al sudeste y al oeste. La especie alienígena ha evolucionado muchísimo desde la creación inicial de los Cabals, pero aún no están adaptadas al calor. Aún. Se han replegado al sur de la Antártida y tenemos que destruirla antes de que ataquen masivamente el planeta preparados para cualquier cambio climático.

Vamos directamente hacia el oeste. Al encontrarte con los primeros enemigos comienza a limpiar toda la costa de la isla. Verás muchos recolectores de recursos y tanques de combustible. Su destrucción total es clave. No olvides mantener a punto las defensas del Antaeus y

vigilar las constantes acometidas aéreas que provienen del sudeste. Una vez has terminado con todo, prepárate para atacar el último reducto alien. No sería mala idea mandar un Scarab a reciclar el reguero de energía que hemos creado a nuestro paso.

Ataca directamente desde el sur antes de internarte en el campamento. Tras aplastar al último bichejo, busca el tanque Behemoth, que está en una hondonada justo en el centro de lo que alguna vez fue una base. Si no lo encuentras, puedes buscarlo con el mapa de guerra (estará marcado en amarillo). Recógelo con el Pegasus, llévalo al Antaeus y en dos minutos tendrás los datos suficientes como para poder construirlos al fin.

Ahora sólo te queda arrasar de nuevo la isla, pues han aparecido nuevas instalaciones extraterrestres por las zonas centro-sur y noroeste. Los Behemoth y Phoenix son altamente recomendables en esta situación. Protégelos bien y ataca con orden y mucho lanzallamas si no quieres meter la pata justo al final.



MISIÓN 20

Viajas nada menos que al Ártico. ¡Brrrr, hace frío! Se detecta un movimiento sísmico en la isla completamente irregular y no puede ser otra cosa que los dichosos aliens, a los que vamos a exterminar de una vez por todas. Parece que la mayor fuente de energía proviene del centro de la isla, así que te toca dirigirte hacia allá a investigar. En cuanto entres te van a llover los recibimientos por tierra y aire, así que aprovecha que cuentas con 16.000 ej para invertirlos en una buena cantidad de tropas. Ya sabes cuáles: las más fuertes.

Comienza a destrozar a tus visitantes a medida que te internas en la isla, aniquilando radares y demás instalaciones. Desde el Antaeus dirígete hacia el centro, sin rodeos. Si consigues atravesar la inmensa maraña defensiva, te contarán que la cosa es peor de lo que pensabas, ya que hay diversas fuentes de poder que aniquilar. ¡A por ellos!

La gracia de estos generadores es que se recubren de defensas que surgen del suelo y son duros de pelar, así que la contienda será reñida. Cuando destruyas los dos primeros te meterán prisa, así que ve directo hacia el tercero y no olvides emplear las salvas del Antaeus. Finalmente, el súper cañón alienígena quedará destrozado.

AGUAS TURBIAS

Para que todo sea un poco más sencillo, puedes ir a Inicio, Ejecutar y arrancar el juego con el siguiente comando, "HostileWaters.exe –setusupthebomb". Durante el juego, pulsa F8 para acceder a la consola e introduce uno de los siguientes códigos:

Código	Efecto
enableallmovies 1	Accedes a secuencias cinemáticas desde el menú
filthylucre 1	Obtienes 999999 EJ
invulnerable 1	Da invulnerabilidad a todas las unidades
revealmap 1	Muestra el mapa
Winlevel 1	Ganas la misión

MISIÓN 21

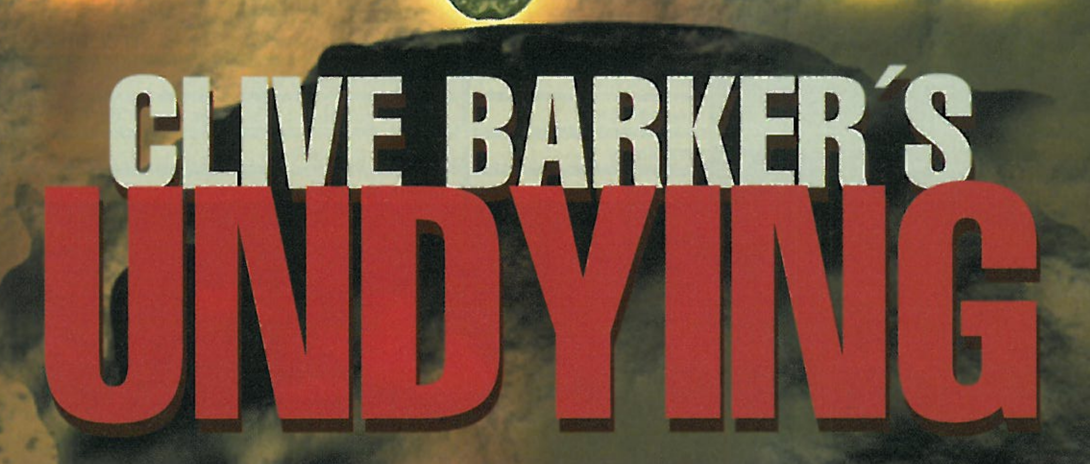
Los acontecimientos se han precipitado. Y no como esperabas. Parece que la única solución posible si quieres proceder al exterminio de los alienígenas es tomar medidas drásticas: ensamblar el supercañón alienígena al Antaeus, meterlos en el corazón de la bestia alien y hacerlos explotar. Pero, ¿qué pasa contigo y tus hombres?

Arrancas al sur de la isla, que tiene forma de óvalo estirado, y esta vez el Antaeus estará en movimiento, sin posibilidad de echar el ancla. Hay más bichos y peligros que nunca, así que prepárate para la peor batalla de estas aguas hostiles. Tienes 15 minutos para defender el Antaeus con el cuchillo entre los dientes mientras éste avanza lentamente hacia el norte. Emplea todos los recursos posibles para que tu destructor llegue a su destino final. Y pensar que surgió de las profundidades del mar para esto...

A la hora de construir, recuerda que sólo te quedan tres bahías en cubierta, la cuarta la ocupa el cañón extraterrestre. El Antaeus tardará un par de minutos en estar a la vista, así que date prisa, ve hacia el norte por su ruta y limpia las orillas este y oeste de peligro. Habrá de todo, sobre todo torretas y lanzabolas de fuego. Cuando falten 30 segundos llegará la hora en que el Antaeus y la bestia alien se vean las caras por primera y última vez, y en que tú disfrutarás de haber terminado un juego realmente difícil. ¡Felicidades, la raza humana te debe una!



CLIVE BARKER´S UNDYING



El guión de *Clive Barker's Undying* es algo totalmente absorbente. Seguramente el subidón de adrenalina que te provoca el juego te tiene enganchado. Pero quizá te hayas quedado estancado en algún momento o te guste avanzar rápidamente. Sea cual sea tu caso, te ofrecemos el remedio perfecto a la mieditis que provoca este juego.

ENTRADA EN LA MANSIÓN

Dirígete a la entrada de la mansión. Cuando pases cerca de la farola se iluminará la piedra de Gel'ziabar. Esta piedra mágica se ilumina cuando hay alguna escena espectral que no puedes ver sin el hechizo de videncia. Si lo utilizas, verás una escena que te dará una idea aproximada de lo que te espera en el juego. La piedra de Gel'ziabar incrementa el poder de los hechizos y te servirá también para apartar a algunos enemigos molestos, como las ratas que te reciben en la entrada.

Puedes visitar al jardinero que se encuentra en la parte izquierda de la casa, aunque no es imprescindible. Al entrar en la mansión te recibe una sirvienta que te acompañará al piso de arriba. Ahí tendrás el primer contacto con uno de los fantasmas de la familia. Entra por la puerta de la izquierda para hablar con Jeremiah.





EMPIEZA LA FIESTA

Desciende rápidamente, revólver en mano, hasta la entrada de la mansión y entra por la puerta abierta. Avanza y entra por una nueva puerta abierta para recoger el botiquín y la munición que hay encima de la mesa. En el vestíbulo verás a Lizbeth de lejos. Dispara a los dos aulladores que te interceptarán sin dejar que se te echen encima, pero procura no malgastar munición, ya que el tambor sólo tiene capacidad para seis balas y Patrick tarda en recargar.

Recoge el botiquín y sigue hasta la gran sala con una vidriera que tiene un pulpo dibujado. Usa el hechizo videncia para ver mejor. Después sube por la escalera de caracol, eliminando a todos los aulladores. No te entretengas, ya que uno de ellos pretende entrar en la habitación de Jeremiah. No entres en ella todavía.

Retrocede por los peldaños un poco hasta ver una puerta que te lleva a una pequeña biblioteca. Recoge la nota que hay sobre la mesita y empuja una de las estanterías para acceder al amplificador. Ahora sí que debes ir a la habitación, donde Jeremiah te contará más cosas acerca de su familia.

LOS HABITANTES DE LA CASA

Cuando despiertes, coge el pergamino y tendrás un nuevo hechizo: el ectoplasma. Hazte con la munición que hay en la mesa y sal de la habitación. Te interceptará un sirviente, que te comunica que alguien ha entrado con violencia en la habitación de Lizbeth y, después, una sirvienta se acercará a ti para hablarte sobre ella.

Recoge la nota de Lizbeth. Si llevas la piedra de Gel'ziabar en la mano, se iluminará cuando pases cerca del cuadro que hay junto a la cama. Activa la videncia y verás cómo cambia la imagen de la pintura. Ahora que sabes a lo que te enfrentas, entra en el lavabo para recoger el botiquín. Sal de la habitación y tuerce a la izquierda por el pasillo, donde dos aulladores atacarán al sirviente. Defiéndelo y sigue adelante, hasta llegar de nuevo al piso de arriba. Hay una puerta doble abierta. A la izquierda encontrarás munición y una carta de Evaline. A la derecha hay un dormitorio con una nota de Joseph sobre la cama.



Baja las escaleras. Detrás verás a tres aulladores que custodian una llave de la sirvienta. Entra por la puerta que puedes abrir y ve hacia la derecha. Lizbeth intentará que la sigas para que dos aulladores te pillen por sorpresa. Hazte el despistado y síguele el juego. Si antes habías ido por la derecha, ahora ve por la izquierda intentando atrapar a Lizbeth. Sigue avanzando hasta llegar a la cocina, donde encontrarás un botiquín y una sirvienta te dará la llave de una de las alas de la mansión.

LAS LLAVES SIRVEN PARA ALGO

Vuelve por donde has venido. En el comedor Lizbeth volverá a lanzarte un aullador, que podrás neutralizar disparándole o utilizando el ectoplasma. Verás una puerta abierta que lleva a una gran biblioteca donde está el fantasma de Aaron. Echa un vistazo al libro que éste ha seleccionado. Ve al corredor con grandes cuadros a la izquierda y ahora podrás cruzar la puerta que se te había cerrado gracias a la llave que te dio la sirvienta.

Si sigues recto irás a parar a una habitación donde otra amable sirvienta te dará más información. Recoge los escritos de Bethany y usa la piedra de Gel'ziabar cerca del cuadro para apreciar ciertos cambios en él.

Sal de la habitación y abre las grandes puertas que te encontrarás enfrente. Al lado de una de las armaduras hay un libro que resulta ser una carta de Aaron. Entra por la puerta de la derecha custodiada por dos armaduras, pero ten cuidado, ya que hay varios aulladores en el pasillo, algunos colgados del techo. Sigue avanzando sin prestar mucha atención al cuerpo tendido en el suelo, sube por las escaleras de la derecha y avanza hasta llegar a la habitación de los niños, donde recogerás un diario y podrás escuchar una sicofonía si usas la videncia cerca de los juguetes.



Desciende por las escaleras, ve hacia la izquierda y sube por las escaleras de la capilla para coger la llave del cura. Después, entra en la sala para recoger el botiquín. Utiliza la llave para abrir el armario, donde encontrarás munición y una cuantas trampas para fantasmas. Aparecerán una serie de monjes fantasma que verás si utilizas el hechizo de videncia. Las balas y el ectoplasma apenas les hacen daño y no hay suficientes trampas para todos, así que intenta esquivarlos y volver al pasillo que da acceso a la habitación de los niños. Avanza por el pasillo y ten cuidado, ya que se apagarán las luces. Cuando acabes con unos cuantos Howlers podrás seguir hasta llegar a una habitación donde hay un botiquín.

Cruza la otra puerta de la habitación hasta llegar a un largo pasillo con unas cortinas que se agitan por el viento. Avanza con precaución porque te atacarán algunos aulladores. Al final del pasillo encontrarás un botiquín. Vuelve al pasillo y entra por la primera puerta. Allí hay dos aulladores más. Entra por la puerta que está abierta, cruza otra puerta y sube por las escaleras. Después, entra por la puerta de la derecha. Sigue avanzando hasta llegar a una habitación en la que encontrarás una nota de Keisinger encima de la cama.

BIENVENIDOS A LA OTRA DIMENSIÓN

Cruza la puerta que hay al lado de la cama y habrás llegado a Oneiros. Avanza bajando por la escalera de losas flotantes. Ahí te encontrarás con los Scarrow, un nuevo tipo de enemigos. Como son demasiado poderosos para el tipo de armas que tienes, lo mejor es no enfrentarte a ellos. Si vas hacia la derecha, verás una poción de







vida. Abre la tapa del sarcófago más cercano e introdúcete en él.

Avanza y baja por unas escaleras. Aparecerá Keisinger, que te soltará un discurso y algo mucho más dañino. Si corres hacia delante, aparecerá un puente que te dará acceso a una nueva arma y a la salida que te llevará de nuevo a la mansión.



CON LOS PIES EN LA TIERRA

Coge la llave del jardín que hay junto a la sirvienta muerta. No podrás salir por la puerta porque se cerrará antes de que puedas cruzarla. Aparecerán unos Scarrow que puedes eliminar con el cañón o, simplemente, huye por el agujero de la chimenea. En la siguiente sala hay un botiquín y dos Scarrow más. Sal de la habitación hasta llegar a unas escaleras que bajan y rodean la estatua de una mujer. Si bajas y entras por la única puerta que se abre, llegarás de nuevo al pasillo largo de las cortinas. Gira a la izquierda y continúa por la puerta que está abierta. Siguiendo recto, llegas a la puerta de las armaduras. Continúa para conseguir el botiquín. Después, encontrarás una escalera muy larga que te lleva a un piso donde predomina la madera en el techo y en el suelo. Estarán todas las puertas cerradas menos una. Sigue avanzando hasta encontrarte con Aaron, que no te dejará acceder a un amplificador. Usa una de las trampas de éter y problema resuelto.

Cuando cruces la puerta que te lleva al siguiente pasillo, ésta se cerrará tras de ti. El único camino posible es avanzar quitándote de encima a los Scarrows. Llegarás a una puerta bloqueada mágicamente y un espejo muy tentador te invita a atravesarlo. Llegarás a una sala circular con unas antorchas que debes encender. Conseguirás así un nuevo hechizo, el de dispersar magia.

Sigue adelante y cruza la puerta que se abre con la llave de la sirvienta. Si exploraras las habitaciones, tendrás acceso a balas de plata, munición para el revólver y un botiquín. Sal y gira a la derecha, verás un pequeño montacargas que te llevará al piso de abajo. Sigue hasta encontrar el cuerpo de una de las sirvientas y, después, entra por la puerta de la izquierda, que te lleva a la bodega. Allí hay algunos aulladores que debes eliminar.

Baja por las escaleras donde apenas hay luz y ve a la derecha, donde un aullador protege una serie de cócteles molotov. Dirígete hacia el otro lado, donde hay una sala inundada por el agua. Tras derrotar a dos aulladores, te harás con un botiquín y munición que se encuentra dentro de un baúl. Regresa a la cocina, porque ha llegado el momento de salir de la casa. En concreto deberás usar la llave que abre la puerta del jardín.



DEJEN A LOS MUERTOS EN PAZ

Una vez en el jardín, debes investigar en la zona de la derecha. Encontrarás al jardinero, que te informa sobre el mausoleo en el que suele verse a Lizbeth. Siguiendo recto cruzarás la puerta que te lleva al mausoleo. En la puerta principal está Lizbeth y la verja no se abre, así que hay que buscar una entrada un poco más lejos. Sube las escaleras y acaba con el aullador que cae del techo. Recoge el hechizo de invocación que hay en la tumba y activa la palanca de la derecha, que dejará libre a tres aulladores más.

Regresa a la planta principal y recoge el amplificador. Mata a los dos aulladores que se están cebando con un cadáver, entra en el agujero y avanza por los túneles. Los esqueletos pueden eliminarse con el hechizo de invocación, pero gasta mucho maná, así que lo mejor es seguir con el cañón de guerra tibetano. Recoge los dos botiquines y entra por uno de los nichos que está medio abierto. Sube por la escalera y habrás llegado al cementerio. Dirígete al embarcadero y sube a la barca que te llevará al monasterio.

Sube la colina y acaba con cualquier obstáculo que se te cruce por delante. Al llegar a la torre presenciarás un combate entre piratas humanos y aulladores. Gane quien gane, los vencedores irán a por ti, así que prepárate para la pelea. Si sigues recto, verás un asno a lo lejos. A su lado hay un libro con una lista de ingredientes que serán la clave para el próximo objetivo: crear un portal que te permita viajar al pasado.

Sigue por el camino que hay cerca de la torre hasta que veas una escena en que hablan tres piratas Trsanti. Acaba con los dos que se quedan de guardia, ya que uno de ellos tiene munición y la llave de la torre. Dirígete a la torre, donde encontrarás la llave de un cofre y un medallón. Vuelve al poblado de los Trsanti y dirígete al cobertizo de la derecha, donde un par de aulladores abrirán la puerta por ti. Sube por una escalera vertical y ten cuidado con un aullador que hay arriba. Aprovecha una de las ventanas para saltar al edificio de al lado. Avanza hasta encontrarte con el tercero de los piratas Trsanti, del que obtendrás una valiosa escopeta. En una de las salas encontrarás unos cuantos cócteles molotov. Si







subes por unas escaleras de piedra y avanzas con cuidado por la segunda planta del edificio en ruinas, llegarás a una estancia en la que hay un baúl. Dentro está la llave de la trampilla.

Cerca de las escaleras de piedra hay otras que bajan al sótano. Ahí está la trampilla que se abre con la llave recién encontrada. Entra por la trampilla y, una vez en los túneles subterráneos, ve siempre por la izquierda hasta encontrar la salida. Salta al campo y dirígete a la derecha. Encontrarás un botiquín y aparecerán varios aulladores. Fíjate en el suelo al lado de las escaleras que suben. Ya tienes un nuevo objetivo, conseguir unos explosivos.

DEMOLITION MAN

Al subir las escaleras, mira la gran puerta de madera y usa el hechizo de videncia para descubrir a dos curiosos individuos. Sigue subiendo hasta ver a dos monjes más orando en un gran terraplén. Usa los dos bloques de piedra para subir al siguiente nivel. Al otro lado del patio central verás una luz. Ve hacia ella y aparecerá de nuevo Lizbeth. Empezará a tirarte piedras, así que apártate y dirígete a las escaleras de la izquierda. Hay unas escaleras que bajan y te llevan a una nueva zona donde nuevas visiones de monjes y aulladores te esperan. En esa planta están los explosivos y una escopeta.

Hay que volver al punto donde habías visto el suelo medio derrumbado para acabar el trabajo con los explosivos. Una vez en las catacumbas, ve a la escalera de la derecha porque debajo hay un botiquín. Avanza hasta encontrar un par de aulladores alimentándose de un cadáver. Tras recoger todos los explosivos de la sala, cruza la puerta y desciende por las escaleras. Si usas el hechizo de videncia, verás una inscripción en la pared sobre la leyenda del Undying King.

Unas escaleras te llevarán a un piso superior, donde hay una llave plateada y el libro de Abbot Lament. Con la llave se puede abrir una puerta que hay en las catacumbas y que está protegida por una enorme cantidad de esqueletos. Avanza rápido por los pasillos y evita a los murciélagos que intentan chuparte la sangre. Llegarás a otra bodega. Gira a la derecha y luego a la izquierda para entrar en un patio interior. Usa la videncia y verás a un monje intentando entrar por una puerta. Ya tienes un nuevo objetivo: conseguir la llave dorada.

EL VIAJERO DEL TIEMPO

Sube por las escaleras y entra por la puerta rota de la izquierda. Haz girar la rueda. Esto moverá una roca que se encuentra en la parte de arriba de las escaleras, pero todavía no podrás pasar. Debes encontrar el modo de mover un poco más la roca. Vuelve atrás y entra de nuevo en las catacumbas. Dirígete a la izquierda y entra por la puerta que podrás abrir. Verás un guerrero ensartado por unas lanzas. Se trata de una trampa mortal, así que usa la videncia para descubrir las baldosas que activan la trampa. Cuando consigas superar ese tramo, entrarás en una zona muy oscura y llena de esqueletos. No intentes acabar con todos y céntrate en encontrar una rampa que conduce a la salida. Tienes que subir por una columna medio derruida y recoger un botiquín. Sube por las escaleras y ten cuidado con los aulladores que hay arriba. No saltes por el agujero, rodea la cornisa y usa la videncia para ver a un monje activando una palanca. Haz lo mismo y se abrirá una compuerta que esconde el mercurio y la llave del monasterio.

Baja por las escaleras e introdúcete en el primero de los agujeros que llevan a las catacumbas. De nuevo te encontrarás con Lizbeth. Avanza por los pasillos y no muy lejos encontrarás la puerta que da acceso al monasterio. Todo recto encontrarás un botiquín. Tras eliminar a algunos aulladores encontrarás otro botiquín. El pasillo acaba en una gran sala con unas escaleras a la izquierda. Salta para entrar en la sala y, si aún necesitas más botiquines, coge el que hay debajo de la escalera. Sube por las escaleras y encontrarás la segunda rueda que mueve la roca. Ya puedes acceder al exterior.

Si usas la videncia verás a varios monjes celebrando un ritual. Sube por las escaleras de la derecha. Encontrarás a otro monje y un botiquín. Sal del monasterio y dirígete al pequeño lago rodeado por tres grandes bloques de piedra. Cada uno se activa con uno de los tres ingredientes: el medallón solar, el frasco de mercurio y el pergamino Time Incantation. Colocados en el orden correcto, activan el portal temporal.

OREMOS, HERMANO



Si vas a la izquierda hay un monje, que esta vez verás sin usar Scyre, y junto a él un botiquín y munición. Los monjes no son demasiado violentos, así que de ti depende matarlos o no. Rodea el monasterio por el otro lado y encontrarás un libro junto a un monje muerto. Ahí oirás hablar por primera vez de la guadaña. No podrás entrar ni por la puerta principal ni por el lateral, así que dirígete a la parte posterior. Hay varios botiquines y munición.

En cuanto entres en el monasterio, avanza y entra por la puerta que encontrarás a la derecha, sube las escaleras y coge la nota que hay en una de las habitaciones y que habla sobre el trabajo que tiene que hacer uno de los monjes. En otra de las habitaciones hay un monje rezando y un botiquín. Sal de la habitación, baja las escaleras y coge el amplificador.

Sube las escaleras y ve al pasillo con una



chimenea, sigue recto y baja las escaleras. Sigue bajando y verás a la derecha una puerta que lleva al exterior y que todavía no debes cruzar. Sigue bajando hasta encontrar una sala con una palanca que debes activar. No salgas del monasterio, sal de la habitación y sube por las escaleras hasta una pequeña sala de lectura. Mueve el libro de la estantería. Baja por las escaleras. Verás que una de las fuentes ya no saca agua y que se ha abierto una puerta secreta que te permitirá recoger todo tipo de munición. Sal al exterior, ve a la izquierda y dirígete a una de las puertas que te lleva a una gran sala de lectura donde hay dos monjes. Unos pocos escalones a la izquierda te permitirán coger un botiquín y varios cócteles molotov situados a lo largo de una pasarela. Entrando en la otra sala encontrarás el pergamino de espirales arcanas. Date la vuelta y sal por la puerta. Encontrarás a un monje armado con una ballesta. Cuando entres en el siguiente edificio, baja por las escaleras para conseguir cócteles molotov.

Ya estás listo para subir arriba del todo y enfrentarte al abad del monasterio. Sal al exterior por donde habías entrado y encontrado a los dos monjes de la sala de lectura. Hay una gran puerta roja y otra a su izquierda iluminada por una antorcha. Al entrar por esta última verás unas cuantas estanterías. Sigue recto hasta encontrar la puerta que se abre con la llave del abad. Sube las escaleras y encontrarás a otro abad. Acaba con él y podrás coger tranquilamente la llave de oro que hay en su habitación. En ese momento se apagarán las luces. Sal por la ventana que está rota, pero ten cuidado porque te atacarán con ballestas. Ve a la izquierda y, cuando subas por la cornisa, dirígete a la derecha. Pasarás al lado de una gran ventana redonda y llegarás a un tejado donde hay un botiquín. Es fácil caerse, así que guarda la partida antes de avanzar por la cornisa.

Sube los escalones y, desde la chimenea, salta al tejado donde está el amplificador. Desde el punto donde has cogido el amplificador verás una torre con una ventana por la que se puede entrar. Una vez en la torre, déjate caer por el agujero del suelo, acaba con el monje, recoge el botiquín y la munición y baja por las escaleras. Ahí hay otro monje. En la nave principal del monasterio toma la entrada de la izquierda, sube las escaleras y recoge el botiquín tras eliminar al monje. Puede que vengan otros si te ven subir las escaleras. Ha llegado el momento de ir abajo y acabar con el abad y sus otros discípulos.

No alcanzarás la guadaña todavía, sube las escaleras que hay a su derecha y activa la palanca. Ahora ya puedes recoger la guadaña y presenciar una de las escenas más impresionantes del juego.

DE VUELTA

Volvemos al presente justo al lado del lago. Si vas hacia la izquierda, verás una roca que te permitirá subir a la zona del altar. Baja de nuevo a las catacumbas hasta encontrar una puerta que se abre con la llave de oro que tienes. Ve por el camino de la derecha. Habrá unos cuantos aulladores esperándote, pero nada que no puedas solucionar con la guadaña. Si te fijas, al lado de las escaleras por las que has bajado hay otras que suben. Ahí hay una vela que al moverla abre una puerta secreta que te permite acceder a algunas cosas que pueden servirte.

Baja las escaleras y, en una de las columnas caídas, verás el cuerpo de un pirata y una nota que



debes recoger. Sal de esta sala y sigue recto en la intersección. Llegarás a una escalera que deberías bajar. En esa zona debes buscar unas escaleras que suben. Llegarás a un pasillo donde hay una puerta que da a una sala con una gran mesa circular y marcada por unos símbolos. Hay símbolos similares en la pared. Coge el revólver y súbete a la mesa. Fíjate en el símbolo de la mesa que parece un nueve. Dispara al símbolo de la pared más cercano y que tiene el mismo dibujo. Eso hará subir la mesa. Ahora haz un giro de 180 grados, fíjate en el símbolo de la mesa y dispara al símbolo de la pared que concuerda, es decir el que tienes delante. De nuevo la mesa debería subir. Ahora gira 90 grados hacia la izquierda, con lo que deberías encarar el tercer símbolo y su correspondiente en la pared. Dispara al símbolo que concuerda, situado un poco más a la izquierda, y la mesa volverá a subir. Sin moverte, dispara al mismo símbolo, pero esta vez al que está enfrente. Gira a la derecha y dispara al símbolo que corresponde y que está más a la izquierda. La mesa subirá y ya sólo te quedará encarar la pared del símbolo con forma de nueve y disparar al que está más a la izquierda. Con esto habrás llegado arriba del todo sin haberte ahogado.

Coge el pozo de maná y el amplificador. Salta de nuevo a la mesa y ten cuidado con los enemigos que entrarán en la sala. Usa la videncia para buscar una escalera que te conduce a una salida. Cuando llegues ahí, sigue recto para ver una nueva escena de Lizbeth. Salta al pozo y sal de él por la escalera vertical.

Ve a la izquierda y baja las escaleras para coger el amplificador. Vuelve atrás y activa la palanca que hay junto a la puerta grande. En cuanto cruces la puerta, se cerrará y podrás coger la dinamita que hay al lado. Cruza el puente y activa la palanca para entrar en la sala. Aparecerán algunos esqueletos que fácilmente te sacarás de encima con la gua-

daña. Sube por las escaleras de la izquierda y activa la palanca para que baje el nivel del agua. Salta al pozo y entra por la trampilla. Ahí encontrarás una espiral arcana y un libro. Sal del pozo y dirígete al puente. Cuando llegues a la mitad, verás un pozo abajo a la izquierda. Salta hacia él.

MUERTE A LIZBETH



Sal por las escaleras y sigue recto hasta encontrar un cadáver y unas escaleras. Coge el cóctel molotov y baja por las escaleras. Primero aparecerán algunos aulladores y después unos cuantos más que te presentará Lizbeth. Llegarás a una especie de sala trampa donde las rejas sólo se abren cuando las cruza un aullador, así que aprovecha en cuanto pase uno de ellos para cruzarlas. Sigue recto y encontrarás una puerta que te lleva de nuevo a Lizbeth, que te invita a acercarte para hacerte caer en una nueva trampa. Tras acabar con un buen número de enemigos, avanza por los pasillos hasta llegar a una sala de la que puedes salir por el techo (sabrás que estás cerca cuando oigas los gemidos de una anciana). Avanza y, en cuanto bajes las escaleras, descubrirás a la madre de Lizbeth.

Por fin ha llegado el momento de enfrentarse a la jovencita malvada de la familia. Los esqueletos que la acompañan deberían ser tu primer objetivo, bien sea con la guadaña o con el hechizo de invocación. En cuanto acabes con ellos, céntrate en Lizbeth. Atácala con el cañón de guerra tibetano hasta que se quede aturdida y después usa la guadaña. Si lo haces bien, al final le cortarás la cabeza (la única manera de matarla). Sobre todo evita el combate cuerpo a cuerpo hasta que llegue el momento de asestarle el golpe final.

Antes de salir al exterior recoge el libro, un amplificador y un botiquín. No olvides tampoco el hechizo de prisa que está en una de las salas principales.

ACANTILADOS DE IRLANDA



Tras ver la secuencia del fin de Lizbeth en los acantilados llega el momento de practicar escalada. Ve por el lateral, saltando los precipicios y subiendo por la pared en cuanto encuentres las plantas enredaderas que lo permiten. Si necesitas algo de agilidad adicional, usa el hechizo que has conseguido recientemente. Cuando llegues arriba, deberás seguir subiendo por una cueva en espiral donde te darán la bienvenida un aullador y algunos murciélagos.

Al final de la cueva está la barca que te llevará de regreso a la mansión. Una vez allí, recoge el botiquín de la derecha y avanza hasta encontrar a un asustado jardinero. Gira a la derecha y recoge más munición y botiquines. Cuando hayas acabado de equiparte, sal y sigue por la derecha donde algunos piratas Trsanti intentarán detenerte. Cuando acabes con ellos podrás recoger del suelo una nota de Ambrose y la llave de la cocina. Baja por las escaleras de la derecha y luego sigue por la derecha. Gira a la izquierda y baja unos escalones. Una nueva escena te muestra a una sirvienta que te abre la puerta del invernadero. Usa allí la munición de fósforo contra las plantas, detrás de una de ellas se encuentra una nota de Aaron.

HOGAR, DULCE HOGAR

Sal del invernadero y ve hacia la derecha para entrar en un jardín con un pequeño estanque. Si saltas en él y nadas hasta el fondo, encontrarás un amplificador. Vuelve a la entrada y dirígete a la cocina (puedes abrir la puerta con la llave que has encontrado). Si vas mal de salud, sigue el camino de la izquierda hasta la bodega, donde hay un botiquín y dos aulladores. Regresa a la cocina, donde hay un botiquín más y unos cuchillos fantasma que deberás esquivar. Sal en dirección al comedor, donde tendrás que esquivar platos. Cuando te acerques a una de las puertas, el jardinero entrará disparado y te anunciará la presencia de unos indeseables.



Sal, gira a la derecha y acaba con unos cuantos piratas que patrullan la zona. Bajando una larga rampa y girando a la derecha encontrarás unos cartuchos de dinamita. Por la zona puede encontrarse también un amplificador, botiquín y más dinamita. Cuando acabes de recogerlo todo vuelve a la cocina. Busca la puerta que te permite acceder al piso de arriba. Allí uno de los sirvientes te hablará de Ambrose. Síguele, ya que no sólo te seguirá dando información, sino que además te abrirá una puerta. Entra en la sala. Tras recoger dos libros, dos piratas entrarán en la habitación para acabar contigo. Sal de la habitación y cruza la puerta que está cerca del sirviente, cruza otra puerta y baja las escaleras. Allí te encontrarás con un nuevo enemigo, una especie de cabeza voladora.

Cuando llegues a la parte de abajo de la escalera, ve a la izquierda y de nuevo a la izquierda. Te toparás con dos piratas. Si sigues avanzando sin desviarte, llegarás a la capilla. Acaba con los piratas y recoge una nota escondida en el púlpito. Sal de la capilla por donde has venido y entra por la puerta que encontrarás a la izquierda y que da acceso a un corredor con cortinas. Avanza y gira hacia la izquierda hasta llegar a la entrada principal de la casa para salir al exterior.

Una vez fuera, dirígete a la pequeña puerta de madera de la izquierda. Ahí te encontrarás con el guarda que te abrirá una nueva puerta. Baja las escaleras, mata a un par de aulladores y luego ve por las escaleras de la izquierda. Baja de nuevo por unas escaleras hasta llegar a un campo con ovejas y dirígete a la izquierda, donde podrás bajar directo al embarcadero.

LA ISLA DE LAS PIEDRAS

Recoge los dos botiquines que encontrarás al bajar de la barca. Sube por la izquierda y recoge el pergamino del escudo. De inmediato aparecerá una bruja voladora. Usa el escudo para protegerte de sus ataques y con unos pocos disparos certeros de esco-



peta acabarás con ella. Regresa de nuevo a la barca para volver a la mansión.

Durante el camino de vuelta usa el escudo para que los piratas no te hagan ni cosquillas. Como no puedes entrar todavía en la casa, ve a la otra puerta que encontrarás cerca. El guardián te abrirá la verja y te dará información sobre un anciano que vive en un faro.

Sube a lo alto del faro para que Sedgwick te cuente cosas acerca de un escondite de los piratas y te dé una llave.

Entra en el edificio que hay al lado del faro. Allí encontrarás dos botiquines. En la planta superior encontrarás también un cofre que se abre con la llave que te ha dado el farero y en el que hay balas de plata y otra llave. Ve por el valle, pasando junto a la tumba del hijo del farero, hasta llegar a una puerta que podrás abrir con la llave recién encontrada. Avanza hasta una zona donde hay unos cuantos piratas acampados, acaba con ellos, recoge los cócteles molotov y luego salta por el agujero que tiene la roca del centro.

LA CUEVA DEL PIRATA

Para descender de manera segura usa las redes que hay en las paredes. Cuando llegues abajo, acaba con los dos piratas y recoge la munición que hay en la sala. Avanza hasta llegar a la galería llena de agua y utiliza las maderas flotantes para acceder a la continuación de la cueva. Al final del camino, ten cuidado con el pirata de arriba, ya que te tira dinamita. Sube por las redes y acaba con los dos piratas que encuentres. Sube por la escalera en espiral. Los proyectiles de la mujer son muy potentes, así que ten cuidado.



Recoge el botiquín y la munición y entra en la sala de la derecha para recoger el pozo de maná. Dirígete a la otra salida y avanza siempre lo más pegado a la izquierda posible. Siguiendo por la izquierda, llegarás a un estrecho pasillo con un cañón en el otro lado. Usa el hechizo de escudo para resistir el disparo del cañón. Una vez en el otro lado, acaba con el pirata y recoge la munición y la dinamita que hay cerca de las cajas, así como un amplificador que hay dentro de una de ellas. Si quieres, coge también lo que hay detrás de la reja.

Sal por el pasillo del cañón y entra en la primera caverna de la izquierda. Ahí hay un ascensor que deberás utilizar para subir al siguiente nivel. Introdúcete en el agua y nada hasta la siguiente obertura, donde deberás parar para respirar y recoger un botiquín. Sigue nadando para salir por la siguiente obertura y avanza por los túneles. Baja por las escaleras cuando llegues a la pequeña fortificación y acaba con los piratas que ahí se encuentran. Coge el botiquín y sal por la puerta que está cerrada. Para avanzar por el siguiente pasillo usa de nuevo el escudo porque te atacarán algunos piratas desde los laterales. Cuando llegues al final gira a la derecha y dispara al barril de TNT. Así tendrás acceso a un amplificador y un botiquín. En vez de cruzar la puerta, ve al otro lado del pasillo y sube la escalera vertical. Dispara a la caja de TNT y avanza por el pasillo recién creado.

Tras acabar con una bruja, podrás coger un libro, un botiquín y cócteles molotov. Sal de la sala por el agujero del suelo y acaba con los dos piratas al salir del agua. Para ello puedes ayudarte de la caja de explosivos que hay cerca. Sube las escaleras y ve hacia la izquierda, acaba con dos piratas más y activa la palanca. Verás al salir de la habitación que ahora tienes acceso a una pequeña sala repleta de dinamita y botiquines. Al salir de esta pequeña sala, gira a la derecha y luego sigue los pasillos, girando a la izquierda hasta llegar a un pasillo donde hay un pozo de maná al final. Activa la palanca y se levantará la verja para que puedas coger la piedra. Vuelve atrás y sigue avanzando hasta llegar a una sala repleta de cajas de explosivos. Hay una reja que sólo se abrirá disparando a la caja más cercana, pero apresúrate a cruzar la puerta porque el techo de toda la sala caerá. Entonces aparece Ambrose y Patrick se apresurará a escapar de él.

HUIDA DE LAS CAVERNAS

Encárgate de recoger todo lo que se encuentra en los distintos arcones. Cuando lo hayas limpiado todo, recoge el pergamino que te dará el hechizo tormenta de calaveras. En ese momento la sala se llenará de gas tóxico. Apresúrate a lanzar una de las calaveras a la pared medio rota que se encuentra detrás de donde estaba el pergamino. En cuanto cruces el agujero de la pared, te dirigirás automáticamente a la mansión.

LA VERDAD ESTÁ AHÍ DENTRO



Entra en la casa y ve hacia la puerta de la izquierda. Una sirvienta te avisará de que Jeremiah te espera. Avanza por el pasillo hasta llegar a la escalera en espiral. Dos cabezas voladoras entrarán por el techo de cristal. En lugar de subir por las escaleras, entra por la puerta de la derecha que está abierta. Te encontrarás con Jeremiah, pero pronto os interrumpirá Ambrose, quien le corta la cabeza a su hermano y consigue la piedra de Gel'ziabar, que lo convierte en un monstruo de grandes dimensiones. No te dejes impresionar porque es sencillo derrotarle. Protégete de sus ataques con el escudo y equípate con la pistola. Además, recibirás la ayuda de una extraña criatura.

Procura disparar a la piedra de Gel'ziabar situada en el hacha. En cuanto salte la piedra de Gel'ziabar, recógela y córtale el cuello a Ambrose con la guadaña del mismo modo que hiciste con Lizbeth. Cuando despiertes, sal de la habitación para encontrarte con un sirviente. Síguelo y luego avanza hasta entrar por la primera puerta que puedas a la derecha, sigue por la derecha y sabrás que vas por el buen camino cuando aparezca Aaron. Acaba con unas criaturas voladoras, sigue recto sin bajar por las escaleras y entra por la primera puerta a la izquierda, que da a

la habitación de Jeremiah. Al lado de la cama está su diario y sobre la chimenea una llave del estudio.

Vuelve por donde habías venido y sigue recto hasta la puerta del estudio, que podrás abrir con la llave. Cerca de la chimenea encontrarás una nueva llave, una nota y un par de trampas de éter. Usa una de estas trampas cuando aparezca Aaron. Sal de la habitación y luego gira a la derecha. Pasarás por un pasillo donde Aaron vuelve a aparecer. Huye de él y sigue avanzando hasta llegar al espejo que se podía atravesar. Gira a la izquierda y luego a la derecha. Sigue por la puerta de la izquierda. Llegarás a un pasillo donde podrás acceder a algunas habitaciones de los laterales. Allí puedes encontrar algún cóctel molotov, pero también libros que te atacarán.

Tras cruzar la última puerta, baja por las escaleras y ve por la puerta de la izquierda (se abre con la última llave que has encontrado). Entra por la puerta de la izquierda y acaba con las plantas usando munición de fósforo. Recoge el botiquín y la munición de la habitación de al lado. Vuelve por donde has venido y ahora entra por la otra puerta. Baja las escaleras y acaba con el monstruo. Llegarás a una sala con una salida al exterior.

La corriente ascendente te llevará al tejado. Sigue recto y entra en el edificio para coger el pararrayos. Vuelve atrás y automáticamente se colocará el pararrayos en la plataforma donde caen los rayos. Así obtienes un nuevo hechizo, el relámpago. Elimina a los dos aulladores, baja por las escaleras y abre la puerta de la izquierda con el relámpago. Baja las escaleras y sal por una puerta que te lleva a un balcón del exterior. Usa el relámpago de nuevo con la palanca de la derecha y bajará una escalera. Avanza hasta llegar a una ventana redonda de colores que alcanzarás subiendo por una de las dos rampas laterales. Rompe la ventana y salta con cuidado de no caer. Aprovecha la corriente mágica para subir y aparecerás en Oneiros.



¿DR. KIESINGER SUPONGO?

En Oneiros encontrarás a unos habitantes con aspecto de pájaro que lanzan ataques psíquicos. Los puedes anular usando el hechizo de dispersar magia. Tras eliminar a los primeros enemigos, dirígete a la derecha. Encontrarás una puerta que se abre con una llave de energía. Esta llave de color amarillo se consigue desplazándose por los diversos transportadores que hay en el escenario. Tras



cruzar la puerta que se abre con la llave energética, verás que debes seguir adelante hasta un gran precipicio. Puede superarse saltando, así que hazlo con un poco de fe. A la derecha encontrarás un frasco de vida.

Para seguir avanzando abre la barrera mágica con el hechizo de dispersar. Avanza y baja al patio inferior, gira a la derecha, baja por las escaleras y elimina al enemigo que se ve en la distancia. Ahora debes avanzar a la vez que va apareciendo el suelo. Cuando llegues al otro lado, coge el transportador azul que te lleva a otra zona. Avanza y rodea por la derecha la zona central. Salta a la plataforma y entra por el transportador blanco del suelo. Avanza y cruza las puertas hasta que recibas un nuevo objetivo.

Sube las escaleras de la izquierda, avanza al tiempo que acabas con los enemigos y entra por la puerta de la derecha. Desciende por las escaleras, abre las dos verjas y pisa unas plataformas que hay al lado en el suelo. Llegarás a una sala con una manivela que inundará un gran pozo. Podrás acceder a la sala del pozo por una de las verjas que se ha abierto. Salta al agua y entra por la obertura, gira a la izquierda y podrás recoger el sextante. Sal y úsalo en el pedestal.

El agua del pozo se elevará, con lo que podrás subir arriba y acceder al puente de metal que aparece. Dirígete al transportador azul. Avanza y usa el hechizo dispersar para abrir la barrera que retiene a la bestia. Acaba con ella con la combinación de escudo y escopeta. Recoge la piedra de maná y usa de nuevo el hechizo dispersar para recoger las dos pociones de vida y salir de la guarida de la bestia. Cuando llegues a la sala del portal verde dirígete hacia la derecha hasta llegar a la sala con el caldero. Activa la válvula y luego enciende el fuego del caldero con el hechizo tormenta de calaveras.

Vuelve a la sala del portal verde, sube las escaleras, toma el camino de la derecha y



activa la palanca. Con esto se abre la reja que te da acceso a una nueva llave de energía. Vuelve a las escaleras y ahora sube por el otro lado, donde encontrarás una puerta que se abre con la llave de energía. Sigue recto hasta el final para encontrar una poción de vida.

Abre la tumba del centro, sigue las huellas de sangre que aparecen hasta llegar al portal azul e introdúcete en él. Avanza, abre la puerta de una pequeña habitación con dos portales y entra en el de la derecha. Prepara el escudo y la munición de plata para acabar con los magos que encontrarás. En cuanto entres en su guarida ve a la izquierda para recoger un nuevo libro.

Accede al centro de la fuente de sangre y nada hasta el fondo para coger un artefacto antiguo. Sal por el otro lado y una vez fuera entra en la sala donde hay una estatua. Al usar la videncia verás el corazón. Dispara hasta que éste caiga y puedas cogerlo. La sala se llenará de sangre, así que nada hasta arriba y sal por la verja que se abrirá. Ve a la izquierda y sube por el túnel de sangre. Avanza hasta llegar al oráculo. Una vez allí, el corazón se colocará automáticamente y el altar y tú descenderéis. No intentes derrotar a los magos, limítate a esquivar sus ataques.

En cuanto llegues abajo, coge las espirales arcanas y cruza el portal. Sal por la puerta de la derecha y luego toma las escaleras de la derecha, abre la puerta y coloca el primer artefacto en su sitio. Vuelve abajo y activa la palanca para que se levante del suelo un nuevo altar con un hechizo de volar dentro de él. Vuela hacia el portal azul. En cuanto lo hayas cruzado, ve a la izquierda. A lo lejos hay otro portal azul que alcanzarás con el hechizo de volar. Vuela también para alcanzar las plataformas que te llevarán a la fortaleza que hay en lo más alto. Entra en la zona de color lila con el escudo activado, recoge las espirales arcanas y sal con el escudo activado todo el rato para recibir el menor daño posible.

En cuanto llegues a una pequeña sala circular, mira hacia arriba y verás un portal azul. Para llegar a él vuela descansando en las cornisas. Cuando salgas del portal ve a la izquierda y acaba con una criatura voladora, sigue y recoge la munición y algunas pociones de vida. Sal por la puerta de la izquierda y aparecerás en el exterior de Oneiros. Sube por el muro volando y aparecerán un mago y el mismo Kiesinger.



ACABANDO CON KIESINGER

Kiesinger usa dos ataques, uno es un rayo y otro son las calaveras explosivas. Además usa un escudo parecido al tuyo. Para enfrentarte a él activa tu escudo y esquiva sus ataques. En cuanto haya disparado, dispárale con el arma que mejor se te dé. En cuanto hayas conseguido unos cuantos impactos certeros, rodea la fortaleza por la derecha y caerán algunas rocas que te permitirán acceder a una nueva zona de la fortaleza.

Sube por las escaleras laterales hasta que de nuevo caigan unas rocas. Dejarán abierto un agujero en la pared, por el que deberás entrar si quieres conseguir una poción de vida. Sigue subiendo por las escaleras. Volverán a caer unas rocas, pero esta vez no esconden nada.

Arriba del todo encontrarás a Kiesinger. Sigue la estrategia de antes y una vez más huirá, aunque ahora entrará por el agujero central de la torre. Síguelo y, en cuanto le veas, colócate en una de las repisas para dispararle. Con unos cuantos impactos acabarás finalmente con él. Tras ver una escena cinemática, baja la torre y sal por la puerta. Aparecerás de nuevo en la mansión.

EL TURNO DE AARON

Recoge los botiquines de la habitación y sal por la puerta, gira a la derecha y aparecerá Aaron. Aguanta unas cuantas embestidas suyas con el escudo y síguelo escaleras arriba. Gira a la derecha, avanza, gira a la izquierda, avanza y otra vez a la derecha. No te entretengas con Aaron, sigue avanzando hasta llegar al espejo que se podía atravesar. Gira a la izquierda y luego dos veces a la derecha, hasta llegar a un sirviente que te hablará sobre Aaron y te dará una llave. La puerta que se abre con esa llave está justo a la izquierda.

Cuando llegues al exterior tira la estatua que está más a la derecha y verás un agujero en el suelo. Siguiendo el pasadizo encontrarás unas espirales arcanas. Detrás de una de las puerta hay munición para escopeta. Cuando cruces la puerta del fondo verás un agujero iluminado y a través de él puede verse el cuerpo de Aaron encadenado. Sal por donde has venido y, una vez en el exterior, sube por la escalera para llegar al balcón adyacente al de las estatuas. Sube por la escalera que hay en este balcón. Usa el hechizo prisa para dar un salto que te permita llegar a la ventana azul abierta. Éste es el estudio de Aarón.

Recoge la dinamita, los cócteles molotov y el diario de Aaron. Baja por la escalera y acércate a Aaron, que acaba el cuadro que está pintando añadiéndole una bestia voladora detrás de Patrick. Ésta se hace realidad, así que activa el escudo y acaba con ella.

En cuanto lo consigas, recoge la llave que ha caído del cuadro, que abre la puerta de la habitación de Bethany. Si te interesa el pozo maná del cuadro, puedes conseguirlo saltando desde uno de los balcones.

Sal por la puerta que hay abajo, recoge los botiquines y gira a la derecha. Sal fuera y sigue por la derecha hasta encontrar la puerta de metal que se abrirá en cuanto te acerques. Cruza la primera puerta de la derecha y recoge los botiquines y el montón de dinamita repartida sobre varias cajas. Sal y sigue todo recto hasta llegar a la gran puerta de madera que te lleva al refugio de Bethany. Para llegar a la casa hay que coger el camino de la izquierda.

Es posible que encuentres algunas plantas por el camino que te ataquen, así que usa la munición de fósforo. En cuanto llegues ve a la derecha para recoger la dinamita. Usa la videncia y verás a Bethany buscar algo en una zona muy concreta del suelo. Usa la dinamita para abrir un agujero. De esta manera conseguirás la mandíbula y la llave de Aaron.

Sube las escaleras y acaba con unos cuantos aulladores. En la habitación de la izquierda hay algo de munición. Si sales al balcón que da al exterior podrás saltar al tejado de la derecha para entrar por la ventana abierta y así coger el amplificador. Sal de la casa para volver a la mansión. Por el camino un par de duros monstruos intentarán detenerte. Usa el escudo y dispárales con la escopeta.

Cuando llegues a la mansión, ve por la izquierda y luego entra por la puerta de la derecha para acceder a la cocina. Aaron te volverá a interrumpir, así que esquívalo o usa una trampa de éter. Sigue por la izquierda, abre la puerta y sube por las escaleras. Gira a la derecha y luego a la izquierda (llegarás una vez más donde está el espejo que se puede traspasar). Sigue recto hasta el final del pasillo y entra en la habitación de Aarón, que está a la izquierda, con su llave. Recoge la llave de la habitación de Bethany, el botiquín y los cócteles molotov. Cuando quieras salir de la sala, una misteriosa fuerza intentará aspirarte hacia el exterior y lanzarte a la nada. Resiste y no salgas hasta que no pase la aspiración.

MATANDO AL MUERTO

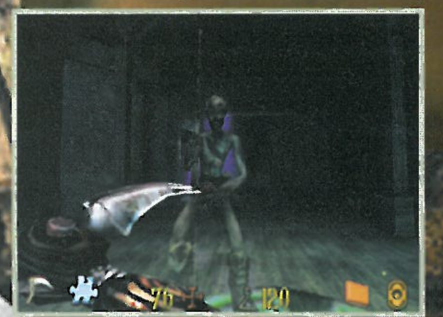
Sal de la habitación hacia la izquierda y, en cuanto tengas ocasión, dirígete de nuevo a la izquierda. De esa manera llegas a una habitación con una "B" marcada en la puerta. Se trata de la habitación de Bethany, así que utiliza la llave que tienes. Usa la videncia para poder escuchar unos tambores y recoge el diario de Bethany que hay sobre la mesa de la izquierda.

En cuanto te des la vuelta un guerrero con poderes para desplazarse rápidamente te atacará. Usa el escudo para protegerte y la guadaña para atacarle. Sal por donde ha entrado el guerrero y baja por las escaleras.

Encontrarás a Aaron encadenado. Acércate y automáticamente le darás su mandíbula, lo cual hará que despierte y se enfrente a ti. Atácalo con la guadaña hasta cortarle un brazo. En ese momento se retirará al centro y te atacará con la cadena. Usa el escudo para protegerte y colócate detrás de una de las cadenas que cuelgan. Cuando su cadena se quede enganchada no podrá moverse. Habrá llegado el momento de que la guadaña corte la cabeza de otro Covenant.

EN BUSCA DEL FUEGO

Tras derrotar a Aaron, Patrick se retira a descansar. Pero poco le dura el sueño, ya que Bethany y unos guerreros de una tribu se le aparecen como una premonición y le





advierten que todavía tiene muchos peligros que afrontar. Al despertar no estás en la cama, sino en un extraño escenario salvaje. Si recoges el libro que hay unos pasos más adelante descubrirás que te encuentras en algo así como el reino de Bethany.

Por las cercanías hay algunas raíces curativas que vienen a ser lo mismo que los botiquines. Sube la rampa y acaba tanto con las plantas asesinas como con una especie de pirañas terrestres. En cuanto llegues a la primera explanada elimina a los enemigos y rompe las vasijas (en una de ellas hay un arma que arroja lanzas).

Introdúcete en una especie de tubo que sube y sigue avanzando por la rampa. El arma que acabas de conseguir tiene zoom y va muy bien para acabar con los enemigos a larga distancia. Cuando oigas un gemido raro usa la videncia y verás a un guerrero junto a su presa. No pierdas la oportunidad de romper las vasijas para conseguir munición.

Sigue subiendo hasta llegar al lugar en que un par de guerreros danzan alrededor de un fuego. Sube por el lateral y rompe la vasija que contiene la espiral arcana. Recuerda que en este escenario tienes la habilidad de volar, con lo que te será más fácil llegar a zonas elevadas. Entra en el túnel y luego sigue por la derecha hasta llegar a una sala con una salida por la derecha y otra por la izquierda. Debes tomar la de la izquierda, aunque primero acaba con los guerreros que encontrarás.

Llegarás a un puente que cruza una zona de lava. Avanza hasta llegar a una sala que deberás cruzar para empujar la roca donde yace un guerrero. Vuelve rápido a la entrada para salir de la sala, ya que empezará a llenarse de lava y liberará a un pájaro de fuego.

Regresa a la sala con las dos entradas y sigue recto. Cuando llegues a la sala con la llama en el centro, acaba con el pájaro. Después, salta para coger el arma Phoenix que hay en el centro de la llama y sal por la puerta que se abre. Rompe las vasijas para conseguir huevos de fénix.

Cuando llegues al precipicio, salta y usa la habilidad de volar para frenar la caída. Sigue por la izquierda y acaba con unos cuantos enemigos mientras asciendes. Llegarás a un nuevo precipicio y verás que abajo hay dos guerreros que podrás eliminar fácilmente con el zoom. Entra en la cueva y elimina a los dos guardias para poder cruzar el puente de madera. En cuanto llegues al otro lado, sigue por la derecha, sube las escaleras y recoge lo que encuentres dentro de las vasijas. Sigue subiendo hasta llegar a un tronco con forma de escalera vertical. Asciende por ahí. Por el camino encontrarás los cuerpos de algunos guerreros muertos. Algunas plantas, las pirañas terrestres y otros guerreros te harán el ascenso más difícil, pero ése es el camino que debes seguir.



En cuanto llegues a una sala con una gran rueda en el centro, hazla girar. Sigue hasta llegar a la caverna con una enorme cascada a la izquierda. Avanza y entra en la primera cueva de la derecha. Sube por las escaleras, aunque sin descuidar la retaguardia. Encontrarás unas cuantas vasijas con raíces curativas y algo de munición. No vuelvas atrás, salta por el precipicio hasta caer en el pequeño camino que se ve abajo. Siguiendo ese camino llegarás a un sitio con varias torres de guardia. En lo alto de ellas hay un guardia que deberías eliminar si no quieres acabar ensartado por las lanzas.

Prosigue hasta llegar a una nueva edificación donde oirás el chillido de una criatura extraña. Se trata de una zona con más torres de guardia, donde parece que alguna guerra civil haya tenido lugar recientemente, ya que está lleno de cadáveres de guerreros prehistóricos. Una de las torres tiene la puerta cerrada, así que debes subir a la otra torre, que está al lado, y volar hasta la ventana de la torre cerrada. Dentro hay otra rueda que tienes que mover. Así accedes a una nueva zona. Primero llegas a una sala en la que hay un guerrero como el que encontraste en la habitación de Bethany. Acaba con él y sal por la puerta que da a un río. Puedes cruzarlo volando y parando en las dos rocas.

A continuación verás dos torres más con un guerrero dentro y una bruja entre las dos. Sigue adelante y cruzarás dos grandes puertas hasta llegar a una que no se abre y te atacan un par de plantas que no ves. Estas plantas se encuentran en los laterales de la sala y con el hechizo de las calaveras explosivas podrás eliminarlas. En cuanto lo hagas se abrirá la puerta. Entrarán dos guerreros, usa el escudo y un arma rápida para acabar con ellos. Recoge las raíces de salud y sigue adelante escaleras arriba. Sube por el camino de piedra. Un par de brujas aparecerán, pero si combinas el escudo y la pistola no debes tener demasiados problemas para derrotarlas. En lo alto del camino aparece Bethany lista para enfrentarse contigo.

Y BETHANY LA PALMÓ

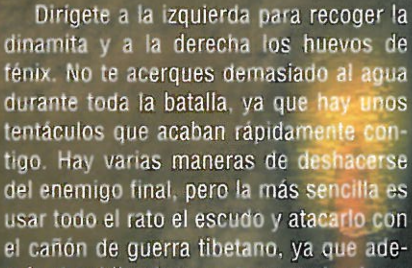
Antes de centrarte en la anciana bruja deberás acabar con las dos que la acompañan. Para ello activa rápidamente el escudo, equípate con el revólver y usa la munición de plata. De esta manera podrás acabar con las dos brujas que acompañan



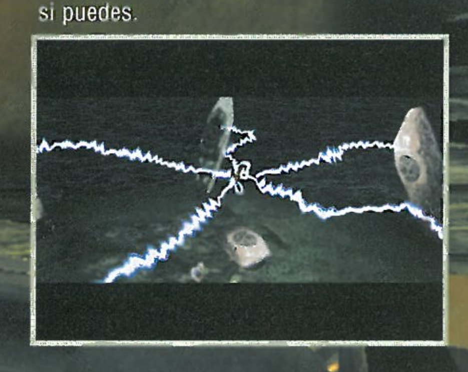
a Bethany. Si necesitas recuperar algo de salud, vuela hasta las plataformas cercanas, donde hay alguna raíz curativa. Usa todo el escenario para ocultarte y luchar contra los enemigos que aparezcan de uno en uno. Cuando Bethany empiece a convocar cabezas gigantes, acaba con ellas con los huevos de fénix. Cuando Bethany se quede sola, acércate y usa la guadaña sobre su cuello.

Entonces sucederá algo totalmente inesperado: aparecerá el altar de las Piedras Erectas y, junto a él, alguien que creías muerto, Jeremiah. Resulta que él estaba detrás de todo y ha jugado contigo para que acabaras con todos los hermanos, la clave para despertar al Undying King. Cuando le cortas el cuello a Jeremiah, éste se convierte en una criatura gigante que no es otra que el enemigo final del juego.

EL ÚLTIMO ESFUERZO

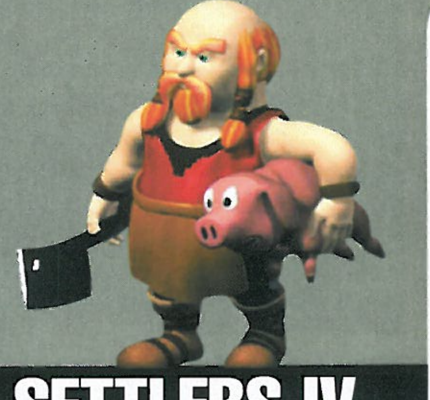


Dirígete a la izquierda para recoger la dinamita y a la derecha los huevos de fénix. No te acerques demasiado al agua durante toda la batalla, ya que hay unos tentáculos que acaban rápidamente contigo. Hay varias maneras de deshacerse del enemigo final, pero la más sencilla es usar todo el rato el escudo y atacarlo con el cañón de guerra tibetano, ya que además de obligarlo a protegerse, le alcanzas en el vientre en cuanto éste se abre y no tienes que estar pendiente de la munición. Los huevos de fénix pueden ayudarte a acabar con él antes, pero te arriesgas a ser absorbido por no cambiar a tiempo de arma. En cuanto puedas coloca unos cuantos cartuchos de dinamita dentro de la criatura y en cuestión de unos cuantos ataques acabarás con ella. Disfruta de la escena final y relájate si puedes.





Esta doble página llena de signos incomprensibles no está copiada de la versión en sánscrito de un libro de conjuros. No, es mucho mejor que eso. Se trata de la puerta de acceso a un mundo de maravillas virtuales en el que "truco" es la palabra mágica.



SERIOUS SAM

Pulsa la tecla F1 durante el juego para acceder a la consola. Teclea uno de los siguientes códigos y pulsa Enter. Pulsa de nuevo F1 y regresarás al juego con el truco activado .

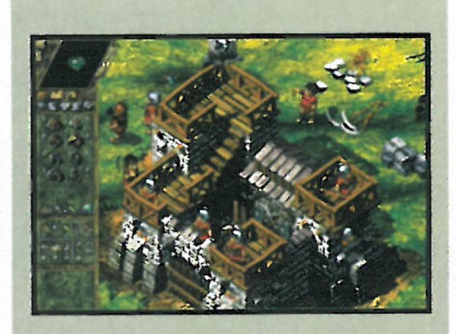


please god
Invulnerabilidad
please giveall
Obtienes todos los objetos
please killall
Mata a todos los enemigos
please open
Abre todas las puertas
please fly
Modo volar
please ghost
Atravesar objetos sólidos
!please invisible
Invisibilidad

SETTLERS IV

Pulsa Enter durante el juego y escribe "!qwsa" para activar el modo de trucos. Después introduce el siguiente código:

!win
Ganas el nivel



STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO

Ve a Opciones, Códigos de acceso e introduce cualquiera de los siguientes trucos (una secuencia de sonidos te indicará que los has introducido correctamente):



JHGNRGAS
Acceso a todos los niveles
FMRYLDAD
Nivel secreto del Lado Oscuro (último nivel)
HRDTOKIL
Escudos avanzados
EOWXZGAS
Foto del equipo
DIWMZIAR
Ver los créditos
RQORACAQ
Acceso al tanque AAT
LFZWKXAA
Vidas ilimitadas
JOBXXFAI
Galería de arte (dibujos de los escenarios)
RECTVBAH
Sala de conciertos para escuchar la banda sonora
ABVUSEAY
Disparo teledirigido con arma secundaria (función Heat Seek)
NASTYMDE
Modo muy difícil

OUTLIVE



Los siguientes trucos son válidos para la versión 1.01 de *Outlive*. Los trucos están preparados para teclados en inglés y han de comenzar con #, por lo que has de modificar la configuración de tu teclado. Ve a Panel de Control, teclado y configúralo en modo Inglés. La tecla # estará ahora en ç, al lado de Enter. Arranca el juego, pulsa Enter e introduce los siguientes códigos:

#can i play with madness
Invulnerabilidad
#fear of the dark
Muestra todo el mapa
#be quick or be dead
Construir y desarrollar más deprisa
#fortunes of war
Obtienes dinero

BLAIR WITCH VOLUME III: THE ELLY KEDWARD TALE



Pulsa F10 durante el juego e introduce los siguientes códigos:

godgames
Invulnerabilidad
giveall
Obtienes todas las armas

STAR TREK: AWAY TEAM

Durante la misión, teclea uno de los siguientes códigos:



cheater	Activa el modo trucos
iwin	Ganas la misión
medic	Curas a tu equipo

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Atención:
Estos trucos implican alterar algunos archivos del juego, así que haz antes una copia de seguridad.

Seleccionar nivel:
Ve a la carpeta donde hayas instalado el juego y abre el archivo "action.cfg" con un editor de texto. Añade la línea "showmissions true" al final, guarda los cambios y arranca el juego. Ahora, al pulsar "Load Game" podrás acceder a todos los niveles.

Trucos:
Entra en el mismo archivo, "action.cfg", y añade la línea "bind tilde console" en la parte superior del archivo. Guarda los cambios, arranca el juego y pulsa [º] para abrir la consola. Introduce luego cualquiera de los siguientes códigos:



toggleai	Activar/desactivar la IA enemiga
toggledoors	Abre todas las puertas
toggledamage	Cambia el daño en todos los personajes
badguysarelousyshots.01	Los enemigos fallan más al disparar
toggledetection	Los enemigos no pueden detectarte
gimme [x]	Obtienes el objeto que indiques

Lista de objetos:
- allergen grenades
- catteni blaster
- catteni blaster ammo
- catteni pistol
- catteni pistol ammo
- rifle
- rifle ammo
- toolkit

FORD RACING 2001

Todos los coches
Escribe GIMMEGIMME en lugar del nombre del jugador



LOS SIMS: HOUSE PARTY

Obtener dinero:
Pulsa durante el juego las teclas CTRL + SHIFT + C e introduce el código "rosebud". Pulsa Enter y obtendrás 1000 dólares. Si quieres conseguir más dinero, pulsa otra vez las teclas para que aparezca de nuevo el cursor y escribe "!;!;!;!;!;!;!;!;!;!". Puedes repetir esta acción tantas veces como quieras.



WARLORDS BATTLECRY

Pulsa Enter durante el juego, escribe los siguientes códigos y vuelve a pulsar Enter para regresar al juego con los trucos activados:

IAMATANK	Invulnerabilidad
IAMALOSER	Perder la partida
IAMAWINNER	Ganar la partida
IAMANARCHMAGE	Todos los hechizos

ADIÓS A ULTIMA ONLINE 2

Origin y Electronic Arts cancelan UO2

Según señalan en la web oficial de *Ultima Online 2* (www.uo2.com), Electronic Arts y Origin Systems han decidido dar carpetazo al desarrollo del juego, llamado oficialmente *Ultima Worlds Online: Origin*. Tras evaluar el futuro y el potencial tanto de *Ultima Online* como de la segunda entrega, sus creadores han optado por centrar todos sus recursos en *Ultima Online* y asegurar de este modo su expansión y mejora en los próximos años. En su opinión, la concepción y el desarrollo de *Ultima Online 2* como un mundo paralelo no haría sino competir con el título original, que cuenta con 230.000 suscriptores.

Como consuelo, nos queda *Ultima Online: Tercera Dimensión*, la nueva expansión de UO que debería salir a la venta este mes. De todas formas, seguiremos sin poder ver auténticos gráficos 3D.



Estos gráficos en 3D acaban de pasar a la historia.

LA EDAD MEDIA DEL FUTURO

Mezcla de géneros en Fallen Age

El estudio californiano Netamin, dedicado a la creación de juegos *on line* como *Last Kingdom*, ultima un nuevo mundo persistente en *Fallen Age* (www.fallenage.com). Se trata de un juego de rol de fantasía y ciencia ficción con perspectiva isométrica que combina rol, un sistema de colonización innovador en este tipo de juegos y estrategia en tiempo real.

Estamos en el año 6415 y la Tierra ha sido destruida por los Thotlan. Tras fulminar todos los avances tecnológicos, han sumergido a los humanos que han logrado sobrevivir en un mundo arcaico dominado por la magia. Tu razón de será explorar y colonizar hasta erigirte en emperador de tus dominios.

El juego es abrumador: ofrece 126 hechizos y habilidades, tres combinaciones de razas con seis subclases, 500 niveles de jugabilidad, 10.000 ítems y un sistema de naciones que te permite construir tu imperio y gestionar recursos. El combate podrá ser entre naciones, jugador contra jugador y *deathmatch*. *Fallen Age*, que está actualmente en fase beta, tiene prevista su publicación este año.

CLANES DE LA RED

Clan iDrN

CLANDnR

La historia del Clan iDnR empieza una tarde de Domingo. Reunidos un grupo de amigos, deciden crear un clan de *Counter Strike* como quien no quiere la cosa. En la actualidad, el Clan está formado por diez personas repartidas entre Madrid, Barcelona y Toledo y juntos participamos en competiciones como son la CS-League, el campeonato de Arenazero y la Lepcs. Hemos podido comprobar que el nivel de los clanes en estas ligas es muy alto, por eso nos gustaría incorporar a nuestras filas a algún jugador experimentado. El que quiera conocer más cosas acerca de nosotros o esté interesado en entrar a formar parte de nuestro clan puede visitar nuestra página web.

http://clandnr.hl4ever.net/

Korps



El clan Korps ha sido creado con motivo de la creación de la liga de *Counter Strike* de Hastajuego.com. Somos un clan modesto que acaba de dar sus primeros pasos cual bebé que empieza a andar. Pese a no tener la reputación de los grandes, estamos seguros de que daremos mucha guerra y ya nos hemos estrenado en la competición con una victoria. No tememos a nadie y nuestros 18 guerreros están dispuestos a enfrentarse a cualquiera sin pensar en las consecuencias posteriores. O lo que es lo mismo, no tememos la derrota, ya que contamos con una de las mejores armas que se pueda encontrar, las ganas de competir.

evoduskorps@wanadoo.com

PASADOS OSCUROS

Micro Forte presenta motor y juego on line nuevos

El estudio australiano Micro Forte, autores de *Fallout Tactics*, ha lanzado una nueva web llamada BigWorld (www.bigworldgames.com) en honor del nuevo motor *on line* del mismo nombre y que la compañía piensa utilizar en la creación de juegos multijugador masivos. El primer título, que Micro Forte espera publicar a mediados del 2002, es *Citizen Zero*. Se trata de un juego de acción y aventuras en tercera persona que recoge los elementos de desarrollo de personajes de los JDR. El juego, de carácter futurista, está ambientado en un lejano sistema solar y en él encarnarás a unos ciudadanos dotados de habilidades extraordinarias. Podrás elegir entre cuatro razas diferentes y participarás en todo tipo de misiones en las que desarrollarás tus habilidades. Tu objetivo final será descubrir el pasado del personaje que hayas elegido.



Rol y acción tienden a mezclarse cada vez más en los juegos *on line* masivos.

EL GRAN CATACLISMO

La estrategia espacial on line se abre paso

Realm Interactive ha anunciado para finales de año un título de estrategia espacial en tiempo real, *Trade Wars: Dark Millennium*. El juego es una versión modernizada de *Trade Wars 2002* y estará ambientado en un universo 3D persistente compuesto por diferentes planetas y entornos espaciales. En los albores del décimo milenio, el espacio es un caos y el Imperio que una vez unió a la humanidad está a punto de sucumbir ante el ansia de poder de facciones encontradas. Podrás controlar varias razas, establecer rutas comerciales, fundar corporaciones y construir imperios. El combate contra imperios enemigos estará protagonizado por naves y cazas en el espacio y por la infantería y robots gigantescos en los planetas.



***Trade Wars* huele a *La Guerra de las Galaxias*, pero tiene muy buena pinta.**





Clan R.I.P.

CLAN RIP

El verano del 98 cuatro zaragozanos fundaron el clan R.I.P. Actualmente es el clan español de *StarCraft* y *Brood War* más respetado. No sólo se les conoce en España, sino que en cuanto uno de sus miembros se pasea por Battle.net nunca pasa desapercibido. Pese a ser un grupo reducido, gran parte de sus miembros se encuentran en lo que podría denominarse como la selección española de *Brood War*. Son muchos los jugadores interesados en formar parte de este selecto clan, por lo que los R.I.P han creado una especie de cantera por la que deben pasar los aspirantes antes de ser un R.I.P de pleno derecho.

www.clan-rip.com

Si tu también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Mayo en Hastajuego.com

Por Hastaj_boss

Mayo va a ver el final de las 8 semanas de fase regular de la Liga HastajuegO de Counter Strike. Sólo los mejores equipos pasarán a la fase final en la que se decidirá quién es el campeón de la Liga y quién se lleva los premios de Sierra, Dooyoo, Hastajuego, Nickname Center y también los regalos de Gamelive PC. La recompensa a más de dos meses de enfrentamientos y frags intensivos.

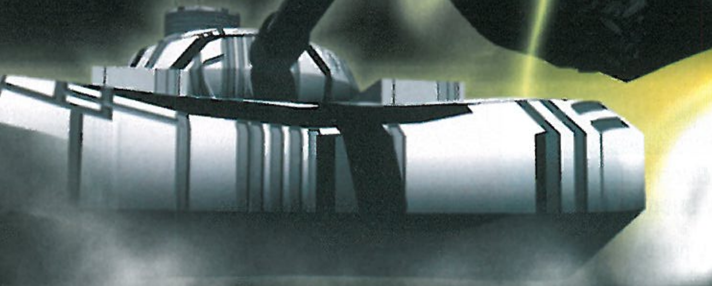
Los más asiduos a www.hastajuego.com ya habrán tenido la oportunidad de chatear con Hastaj_Osk en Team Fortress o en Counter Strike. El fichaje estrella del equipo de animadores de HastajuegO. Todo un experto de Team Fortress que no dejará pasar la oportunidad de enfrentarse contra todos los que osen retarle o emplazarle a un duelo entre clanes. Además, en sus ratos libres, diseña nuevos mapas para su juego favorito!

Nuevos animadores, nuevos mapas y también nuevos juegos: Trombino y Tricarto. Nunca se pensó que hacer familias de Smileys ni ordenar cartas pudiera ser tan adictivo pero las clasificaciones demuestran lo contrario y la comunidad de adictos no cesa de crecer. ¿A qué esperas para superarte y ganar premios?

Las clases de Age of Empires II siguen estando a la orden del día, en HastajuegO se puede jugar sin intercambiar la IP y Game_Master no para de decirlo y de demostrarlo. Sigue sus sencillas instrucciones y mantén tu identidad y PC a salvo de miradas indiscretas y de ataques imprevistos: juega a Age, pero seguro y demuestra lo bueno que eres, puede que incluso te lleves alguna sorpresa!

¿Es que nadie va a jugar contigo una partida de ese estupendo simulador estratégico con modo multijugador en que acabas de invertir tus ahorros? Parece que esto de la estrategia *on line* sigue imponiendo un cierto respeto incluso a los cibermariscales con más galones en la casaca. ¿Será porque este tipo de partidas son demasiado largas y nosotros cada vez tenemos menos tiempo?

ESTRATEGIA



Por J. Font

Sí, hay vida en la Red más allá de *Quake III* o *Counter Strike*, pero lo cierto es que a veces no lo parece. Los aficionados a los *shooter* en 3D pueden echar una partida *on line* a cualquier hora del día o de la noche, pero más de un sufrido estratega se ha conectado con la sana intención de jugar a *Shogun* o *Ground Control* para acabar encontrando que no había partidas creadas ni nadie que quisiera apuntarse a una nueva.

La explicación tradicional es que Internet es el territorio de la diversión breve y los juegos de estrategia exigen mucho tiempo. Las excepciones son títulos a medio camino entre la estrategia y la acción, como *Starcraft* y su predecesor *Warcraft* o el trepidante *Command & Conquer: Red Alert*. Estos sí que triunfan en la Red gracias a su asequible filosofía: construye rápido y ataca cuanto antes mejor. En *C&C*, por ejemplo, una partida entre rivales de diferente nivel suele ser más breve que las instrucciones de uso de una gominola: el que sabe más destruye al otro sin darle tiempo ni de acabar la fase inicial de recogida de recursos. Las escaramuzas iniciales decantan la partida, que suele ser corta y muy intensa, casi como en un juego de acción. Ahora, si ninguno de los rivales aprovecha esos primeros instantes, los muros y las torres de defensa aseguran partida para rato. Demasiado rato para tratarse de una partida *on line*.

Visto y no visto

Para conseguir que las partidas sean un poco más ágiles y predomine el contacto directo, muchos juegos de estrategia incorporan unidades especiales en las partidas multijugador. Por desgracia, disponer de ellas no te ahorra trámites como el desarrollo de casi todo el árbol de tecnologías, así que la forma

ON LINE
Cómo ganar en tiempo récord

más eficaz de liquidar una partida por la vía rápida sigue siendo combinar entre sí las unidades básicas para optimizar su rendimiento, algo que funciona sobre todo en juegos tan rápidos como los de Blizzard (*Warcraft II* y *Starcraft*).

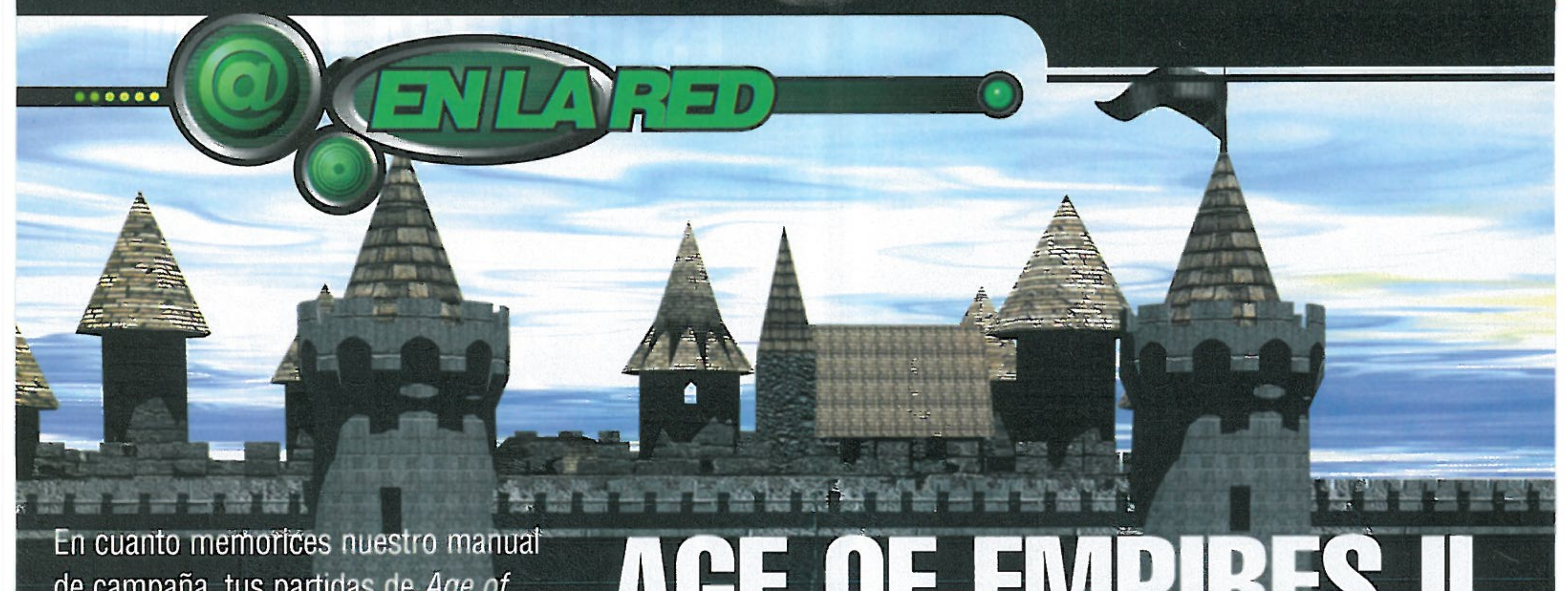
El tipo de escenario también tiene una influencia directa en la duración de una partida. Escoger el mapa que más se adapta al número de jugadores y personalizar al máximo la cantidad de recursos iniciales o los objetivos de la partida son buenas formas de asegurar un tiempo de juego razonable. A menos que quieras pasar la noche en vela, no te metas en mapas inmensos cuando sólo juegan dos jugadores ni intentes jugar sin alianzas en un mapa grande con cuatro o más jugadores.

Está claro que dos de los juegos que marcan la pauta son *AoE* y *Starcraft*. Son juegos totalmente distintos y cada uno exige el uso de tácticas muy específicas si no quieres que la partida se haga eterna. Así que aquí van unos cuantos consejos para convertir la estrategia *on line* en algo un poco más parecido a obtener 20 *frags* en un partida de *Quake*.

MÓNTATE TU SERVIDOR

Quedar con los amiguetes para jugar una partida *on line* es más fácil de lo que imaginas. Si no encuentras tu juego en las listas de ningún portal de juegos, puedes hacer tú mismo de servidor.

Lo primero que debes hacer es averiguar el número IP que te ha asignado el servidor de Internet, algo que descubrirás tecleando winipcfg en el comando Ejecutar del menú Inicio de Windows. En cuanto sepas la dirección IP, sólo tienes que darla a conocer a los demás jugadores y crear la partida. Pero no te desconectes de Internet, ya que la IP cambia cuando te conectas de nuevo. Bastante simple, ¿no te parece?



AGE OF EMPIRES II

CASTILLOS Y FORTALEZAS

En cuanto memorices nuestro manual de campaña, tus partidas de *Age of Empires II* o su expansión durarán menos que una bolsa de galletitas saladas en esta redacción. Todos nuestros consejos se resumen en uno: elige el momento oportuno para atacar. Y suele ser muy pronto.

Jugar a *AoE 2* o a *The Conquerors* en Internet exige un cierto cambio de mentalidad. Ya no se trata de crear un imperio, sino de destruir el de los demás. Debes convertirte en un pragmático de la destrucción, es decir, una bestia asesina. Al principio de la partida, tu objetivo debe ser la creación de un sistema de obtención de recursos equilibrado. No pierdas tiempo ni dinero construyendo empalizadas que sólo servirán para frenar a los arqueros o torres de defensa, que son caras y muy poco efectivas hasta que alcanzas la Edad de los Castillos. Céntrate en poner a una treintena de aldeanos a trabajar en la obtención de recursos y asígnales como prioridad la recogida de alimento y madera, ya que el oro y la piedra tienen menos importancia al principio. Si hay agua cerca, puedes crear unos cuantos barcos pesqueros.

El explorador es una pieza fundamental al principio de la partida. Utilízalo para averiguar dónde están los recursos y reunir rebaños de ovejas. Hecho esto, bastará con que siembres un par de campos y ya podrás olvidarte del suministro de alimentos, al menos hasta que alcances la siguiente edad. Utiliza los edificios normales para que hagan las veces de muralla. Más adelante ya tendrás tiempo de construir una en condiciones y dejar que las casas pasen a ser una segunda línea de contención.

Desarrolla la collera y no te olvides de replantar los campos.

La pesca es una buena forma de obtener alimento.

Una tecnología importante es el telar, que te permite fabricar vestidos con los que incrementarás la resistencia de tus aldeanos al frío y las dentelladas de los lobos. Luego memoriza la posición de los recursos y no te precipites en recolectar los más próximos, ya que cuando extiendas tu ciudad podrás explotarlos tranquilamente al abrigo de tus murallas.

En partidas con cuatro jugadores,

EL ARTE DEL RAID

Los ataques de desgaste son el factor decisivo para inclinar la balanza a tu favor. Su objetivo: los aldeanos, los campos de trabajo y las casas. Con la economía parada no se puede desarrollar una civilización.

EDAD FEUDAL

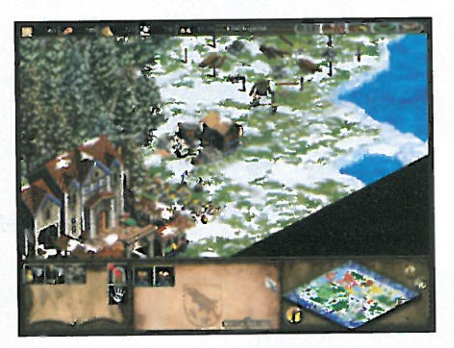
Es más que probable que el enemigo esté centrado en la economía, así que utiliza un grupo de arqueros y soldados de a pie. Cuando tengas caballeros, los ataques podrán ser más intensos. Intenta conseguir que se refugien en el centro urbano y evita que se reincorporen al trabajo.

EDAD DE LOS CASTILLOS

A estas alturas ya dispondrás de armas de asalto, monjes y los avances tecnológicos que te proporciona la universidad. Organiza grupos de ataque con catapultas y piqueros para protegerlos y adjúntales algún monje.



Un súbito cambio de alianzas te deja fuera de juego.



Empieza a abrir sucursales en otros puntos del mapa en la época feudal.



Una incursión a tiempo puede reducir drásticamente el número de aldeanos de tus rivales.

el centro del mapa es el mejor punto para establecerte, ya que te permitirá atacar o comerciar sin necesidad de grandes desplazamientos. En cambio, si sólo tienes un rival, puede ser una buena idea situarte en un punto alejado en el que puedas desarrollar tu imperio sin que el otro sospeche que estás allí. Si sus exploradores ya han pasado por ese punto en el momento en que te instalas, puedes estar seguro de que será muy difícil que te encuentre, ya que lo más lógico es que sólo se explore el mapa a fondo una vez.

La clave es llevar la iniciativa desde el principio y no dar pasos en falso

Si el oro abunda, puede ser una buena idea dedicar un puñado de hombres a la búsqueda y recolección exclusiva de este recurso. De esta manera cambiarás de época deprisa, podrás comprar recursos nuevos y tendrás serias posibilidades de acabar la partida por la vía rápida.

Recolecta, construye y ataca

En cuanto alcances la Edad Feudal vas a necesitar montones de piedras. Dedica unos cuantos aldeanos a obtenerlas, pero no olvides mejorar sus útiles de trabajo para que resulten más eficaces. El siguiente paso puede ser crear un cuartel y una herrería para prepararte para la guerra y después, cuando tengas unidades de una cierta competencia, deberás construir una galería de tiro y unos establos. También debes empezar a valorar la necesidad de crear sólidas murallas y aliarte con alguien cuando hay más de un enemigo y no se han establecido alianzas previas.

Fortificar zonas ricas en recursos tampoco es mala idea. Es en estas áreas donde debes crear tu segundo poblado. Si has tenido en cuenta la orografía incluso es posible que no te salga muy caro. Asegura las murallas apostando unos cuantos arqueros en torres y empieza a concentrar al grueso de tus aldeanos en la extracción de oro. Si todo va bien, pronto serás todo un potentado feudal y podrás comprar todo tipo de chucherías tecnológicas y acceder por la vía rápida a la era de los castillos. Lo mejor que puedes hacer ahora es invertir en cultura construyendo una pequeña red de monasterios y una universidad. Conseguido esto, empieza a desarrollar las tecnologías de balística y a crear armas de asalto y proteger las murallas con torres cañón.

Si has hecho todo esto (a tu manera, pero respetando a grandes rasgos el diseño estratégico general) ya estarás en condiciones de pasar a la acción directa. Empieza con alguna incursión rápida, así te harás una idea precisa de cuál es el nivel de desarrollo alcanzado por el resto de jugadores. Lo más probable es que ya hayas adquirido una ventaja decisiva con respecto a ellos y que te baste el uso discreto de las armas de asalto para reducir las civilizaciones rivales a escombros.



Las alianzas no sólo sirven para tener la espalda cubierta. A veces un ataque combinado puede ser de una eficacia extraordinaria.

La partida ideal (para ti, se entiende) debe durar poco más de dos horas. El truco es llevar la iniciativa desde el principio, no dar pasos en falso y elegir siempre el momento más adecuado para atacar. Pasada la segunda hora, lo más probable es que todas las civilizaciones estén muy consolidadas y dispongan de fuertes murallas y tropas muy numerosas. A partir de aquí, las acciones se eternizarán y el único ganador posible será el juego.



¿QUÉ CIVILIZACIÓN?

Entre las distintas civilizaciones de *AoE 2* y su expansión existen diferencias suficientes como para que elegir una u otra sea un auténtico dilema. Para nosotros, las mejores civilizaciones son los Chinos y Coreanos para tácticas conservadoras y los hunos y teutones si quieres despachar rápidamente al enemigo.

LOS CHINOS

Alcanzan la muralla nada más superar la Alta Edad Media. Los Chu Ko Nu causan verdaderos estragos en las filas enemigas y defienden con mucha eficacia las murallas. También tienen ventajas en los escorpiones. Por el contrario, su caballería no es de lo más eficaz. Utilízalos en partidas largas.

LOS HUNOS

Su caballería es de las más completas y económicas del juego, ya que sus establos trabajan con un 20% más de eficiencia que en otras tribus. Tampoco necesitarás mucha madera al principio. Su unidad exclusiva son los Tarcanos. Se trata de caballería antiedificios. Su eficacia es demoledora.



STARCRAFT
RAZAS ESTELARES

Una de las claves del éxito de *Starcraft* es que cambia radicalmente en función de la raza con que juegues. Por eso, pocas cosas pueden serte tan útiles para dominar este juego como un curso acelerado de antropología espacial.

PROTOSS

Una raza especialmente indicada para los que buscan un ejército pequeño pero con alto poder de destrucción. La mayoría de sus unidades son más bien inútiles, pero algunas, como los Fanáticos, son capaces de liquidar la partida por KO en menos que canta un gallo. Media docena de éstos se bastan y se sobran para merendarse a todo un ejército de Terran. Para conseguirlos, bastará con que construyas un pilón y un par de accesos. Cuando acabes, ve repitiendo el proceso sin olvidarte de la creación de las suficientes Sonda para que la influencia de los cristales sea alta.

Céntrate en acabar con la recolección de recursos antes de pasar a los edificios, ya que tu enemigo no puede sobrevivir sin recursos. Cuando te enfrentes a los Zerg, debes ser rápido, ya que no dispondrás de defensas aéreas decentes. Si llegas tarde, será mejor que te olvides de los Fanáticos y te dediques a la creación de Dragones y cañones de fotones en masa. También deberás producir vespeno para acceder a las nuevas unidades. Puedes crear estructuras de defensa en las bases enemigas para aniquilar a sus peones.

Si ves aparecer la artillería pesada, será porque la cosa se ha alargado más de la cuenta.

Las baterías de escudo son muy útiles para esta raza, así que constrúyelos para protegerte de los ataques aéreos. Unos cuantos Dragones cobijados en ellos causan estragos. Aunque parezca una paradoja, las unidades aéreas más potentes están en manos de los Protoss, el problema es que para obtenerlos la partida tiene que ser larga. Si prevés que las acciones van a eternizarse, dirige tu proceso de construcción de edificios y desarrollo de tecnologías a la obtención de unidades aéreas y Árbitros.

CONSEJOS DE EXPERTO

Se llama Jesús López Hernández, aunque en *StarCraft* todo el mundo se refiere a él como [ST] M@ster. Acaba de proclamarse campeón del primer torneo de *BroodWar* organizado por Futureland y opina que jugar estupendamente a *StarCraft* te será un poco menos difícil si sigues sus consejos.

1. Debes obtener recursos de forma fluida y administrarlos con prudencia y sentido común.
2. Conoce a tu enemigo. Debes ser capaz de intuir cuándo y cómo va a atacarte.
3. Ataca tu primero. Es preferible llevar la guerra a territorio enemigo.
4. No te conformes con una sola base. Expándete todo lo que puedas.
5. No des órdenes al tuntún. Enviar tus unidades al ataque sin un objetivo claro es sacrificarlas.
6. Conoce bien las características de tus unidades. En especial si son adecuadas para atacar o defender.
7. Colócate en puntos elevados y bloquea las rampas de acceso.
8. Utiliza los atajos de teclado para dar más fluidez a las acciones.
9. Construye deprisa. Es un consejo obvio, pero no lo olvides.
10. Ataca sin descanso. Nunca dejes que tu enemigo se consolide.



C&C: RED ALERT 2



Si juegas con los aliados, Tanya y los espías serán tu mejor apoyo. Intenta colar uno de ellos en la base enemiga para pillar los Chrono Comandos y unos Chrono Ivan si no te has apoderado de una Barrack soviética. Si eres soviético, el reactor nuclear es la mejor forma de asegurar que a los edificios no les falte suministro, aunque no lo coloques cerca de otros edificios y protégelo con un par de bobinas Tesla un poco separadas.

ANNO 1602

La clave del juego está en explorar el máximo territorio posible y construir deprisa nuevos asentamientos. Los ataques deben sucederse desde el mar y por tierra. Utiliza tus barcos de guerra para destruir los mercados, y las torres y los almacenes para hacerte con el control de la villa. Acto seguido, envía la infantería para rematar la faena. El fuego cruzado hará que tu enemigo se vea obligado a dispersar sus efectivos para cubrir ambos flancos.

TERRAN

Los Terran son como los buenos vinos: ganan con el tiempo. Empiezan siendo una raza más bien frágil, pero si sobreviven tienen serias opciones de ganar la partida. Por eso, debes centrar tus esfuerzos al principio en crear deprisa una estructura defensiva sólida. Empieza por la extracción de minerales y construye, por este orden, un par de barracas, una refinería de gas, una fábrica, un arsenal y otra fábrica. Con estos elementos ya podrás formar un pequeño ejército defensivo con el que ir capeando el temporal. Entre las pocas variantes eficaces está construir la refinería antes que la segunda barraca y una academia, ya que así podrás acceder a los Murciélagos de Fuego.

Dale prioridad absoluta a la defensa. Construir un par de búnkeres para repeler ataques es, más que necesario, vital. Pronto verás que estas enormes cajas fuertes subterráneas son también muy útiles para preparar emboscadas, sobre todo si construyes uno en los límites del velo del enemigo y lo utilizas como cabeza de puente para realizar incursiones.

Esta facción es muy recomendable para jugadores con espíritu de abeja obrera. Tipos pacientes a los que no importa pasarse media partida escondidos bajo tierra como garrapatas para después resurgir en plena posesión de un arsenal respetable. Por mucho que sufras, podrás consolarte soñando en el día en que tus tanques de asedio empiecen a desplegarse por el mapa en posiciones elevadas para cubrir el avance imparable de tu infantería. Cuando ese feliz momento llegue, algunos Goliat o naves deberán encargarse de la defensa antiaérea mientras las unidades Fantasma y sus bombas nucleares hacen el resto.

ZERG

Los Zerg son exploradores incansables que basan su estrategia en explorar, localizar al enemigo cuanto antes y controlar sus movimientos. Las primeras construcciones que debes llevar a cabo son una reserva de producción, una guarida Hidralisco y otro criadero. No dejes de producir zánganos y algunos Zerling, y recuerda que puedes convertir a los primeros en Zerling con las reservas de producción. Cuando hayas completado el paquete básico de edificios, dispondrás de los Hidralisco, que constituirán la base de tu ejército.

Desarrolla la madriguera para poder esconder tus zánganos en caso de ataque. Si alguno de los adversarios juega con los Protoss, desarrolla rápidamente el criadero y construye una espiral para acceder a los Mutaliscos. Construye unos cuantos y ataca rápidamente. Explota la flexibilidad de los Hidraliscos para atacar tanto objetivos terrestres como aéreos. Otra pieza importante del juego es la Reina. Tiene la habilidad de infectar unidades enemigas e infiltrarse en sus bases sin levantar sospechas.

Entre las unidades aéreas destacan los Atormentadores, de gran alcance. Eso sí, son terriblemente vulnerables, algo que no pasa con los caros y poco efectivos Ultraliscos. Éstos sólo son aconsejables combinados con unidades de ataque medio, pero por lo general son totalmente prescindibles. Los Corruptor son imprescindibles cuando te enfrentes a los Terran, ya que pueden destruir con facilidad sus cañones de asalto.



Intenta escoger bien las unidades.

SETTLERS 3



Asegúrate de tener tropas y torres de vigilancia cerca de la costa, y si el enemigo llega a ella, córtale la retirada interponiendo pequeños grupos de soldados entre ellos y sus barcos. No extiendas demasiado tu territorio para fortificarlo adecuadamente y utiliza los arqueros para castigar a las tropas enemigas mientras se acercan. Apretar una y otra vez el botón del ratón mientras tus tropas combaten te permitirá aumentar su rendimiento.

CLOSE COMBAT: INVASION NORMANDY



La paciencia es una de las bases de este juego. Utiliza las ametralladoras MG para cubrir los campos abiertos o las calles para poder mover a tus hombres sin que les disparen. Los tanques resultan eficaces en todo tipo de escenarios, excepto en las ciudades. Las granadas de humo son un arma muy útil para tomar edificios, ya que ciegan al enemigo. Y recuerda que no tienes por qué tomar todos los edificios, siempre puedes optar por un sano bloqueo.

SONIDO POR DOQUIER

Hercules anuncia dos nuevas tarjetas de sonido



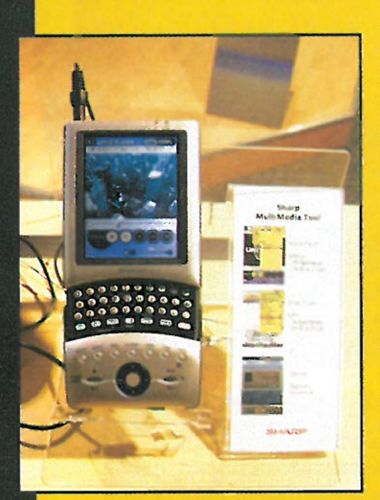
Hercules está impulsando como nunca su presencia en el mercado de las tarjetas de sonido. Sus dos nuevas propuestas introducen mejoras en la gama económica y media de sus conocidas tarjetas. La Gamesurround Muse XL representa la evolución de la Maxi Sound Muse. La mejora más destacable es la introducción de una tecnología llamada Sensaura que soporta la mayoría de estándares de sonido 3D del mercado: A3D 1.0 y las dos versiones de EAX. La tarjeta permite también la escucha de sonidos 3D simulados en los auriculares y dispone de salida de sonido de cuatro canales.

Hercules ha actualizado asimismo su gama media con la Gamesurround Fortissimo II. La tarjeta, que viene a sustituir a la Maxi Sound Fortissimo, incorpora también la tecnología Sensaura. Entre las novedades destacan una salida para auriculares, salida de sonido de cuatro canales, conectores ópticos de entrada y salida y un panel diseñado por Hercules que ofrece un ecualizador de diez bandas. La tarjeta incluirá el PowerDVD 3.0, un software capaz de decodificar el sonido DVD Dolby Digital y canalizarlo por cuatro vías.

Ambas tarjetas han aparecido ya en Estados Unidos y cuestan unas 5.500 pesetas la Muse XL y unas 9.000 pesetas la Fortissimo II.

EL PDA DEL FUTURO

Sharp introduce el PDA total



Sharp ha presentado un nuevo PDA que sabe hacer de todo. Es pequeño y ligero (210 g) y, aun así, tiene una pantalla bastante grande, en color y TFT. El aparato integra un decodificador MPEG4 y MP3, por lo que permite jugar y ver películas en DivX almacenadas en una tarjeta de memoria SD de 64 MB. El nuevo PDA de Sharp es todavía más sorprendente, pues no sólo permite navegar por Internet sin problemas gracias a su pantalla y su conexión sin cable (Bluetooth), sino que al desplegarlo aparece un mini teclado. Eso sí, no te asustes cuando Sharp anuncie su precio.

GUERRA SIN CUARTEL

Athlon a 1,33 y Duron a 900 GHz

AMD no se corta un pelo y proclama a los cuatro vientos que los sistemas que utilicen su nuevo procesador Athlon a 1,33 GHz y memoria DDR superarán en rendimiento a los sistemas basados en el Pentium 4 a 1,5 GHz de Intel. Según el eterno rival de Intel, el nuevo Athlon gana de calle incluso en los apartados de codificación de vídeo, audio, edición de vídeo e imagen y modelado y animación en 3D.

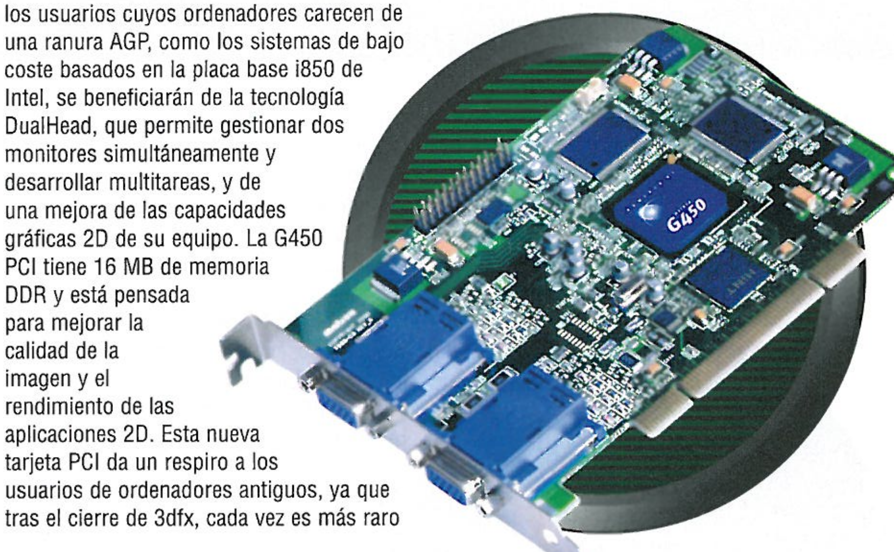
Tanto el 1,33 como el 1,3 GHz utilizan el sistema Socket A.

AMD ha lanzado también en Estados Unidos los Duron a 900 MHz, su nuevo caballo de batalla en la guerra de los procesadores de bajo coste. Competirá con el Celeron de Intel con 192 KB de memoria caché (128 de caché de primer nivel y 64 KB de segundo nivel) y una velocidad de bus de 200 MHz.

A DOS BANDAS

Primera tarjeta PCI con soporte para dos monitores

El fabricante canadiense Matrox tiene previsto lanzar esta primavera en Estados Unidos la versión PCI de su tarjeta gráfica Millennium G450 AGP. De este modo, todos los usuarios cuyos ordenadores carecen de una ranura AGP, como los sistemas de bajo coste basados en la placa base i850 de Intel, se beneficiarán de la tecnología DualHead, que permite gestionar dos monitores simultáneamente y desarrollar multitareas, y de una mejora de las capacidades gráficas 2D de su equipo. La G450 PCI tiene 16 MB de memoria DDR y está pensada para mejorar la calidad de la imagen y el rendimiento de las aplicaciones 2D. Esta nueva tarjeta PCI da un respiro a los usuarios de ordenadores antiguos, ya que tras el cierre de 3dfx, cada vez es más raro que salgan tarjetas gráficas PCI nuevas. Se desconoce por el momento cuándo se distribuirá en España.



CON LA MÚSICA A OTRA PARTE

Nuevo lector CD y MP3 de Terratec

El CD tradicional también tiene su espacio en los nuevos reproductores MP3 de música. El M3Po-go de Terratec reproduce todos esos CD de música que nos negamos a tirar y ofrece un reconocimiento completo de los archivos MP3. Su gran ventaja es que lee los CD estándar, los cuales, a un precio irrisorio, pueden almacenar hasta diez horas de música MP3. La pantalla LCD del lector permite ver el nombre del artista y seleccionar una lista de favoritos. Si lo utilizas para correr o perderte por ahí, su caché memoriza cincuenta segundos, por lo que podrás dar todos los botes que quieras sin que la reproducción se vea afectada. El M3Po-go estará disponible próximamente a un precio aproximado de 50.000 pesetas.

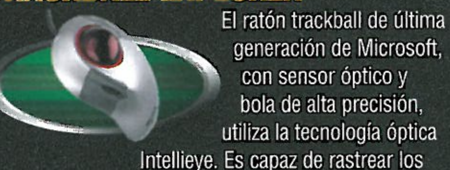
BAZAR DIGITAL



KIT ADVANCE USBNET

He aquí una solución USB muy simple. Basta con conectar los cables al puerto USB del PC y a la pequeña caja. La instalación con el disquete que la acompaña es relativamente simple y crea una verdadera red local utilizando los protocolos TCP/IP o IPX. El flujo es bueno pero consume bastantes recursos, así que jugar será un poco lento.
Precio: 25.000 pesetas

TRACKBALL EXPLORER



El ratón trackball de última generación de Microsoft, con sensor óptico y bola de alta precisión, utiliza la tecnología óptica Intellieye. Es capaz de rastrear los movimientos a una velocidad de 1.500 puntos por segundo y carece de partes móviles que se puedan romper, desgastar o ensuciar con el tiempo.
Precio: 11.990 pesetas

CREATIVE LABS SLIM 500



Los Slim de Creative son unos altavoces casi planos, lo cual no repercute negativamente en la reproducción. Los instrumentos están perfectamente separados y la potencia es más que suficiente en los juegos. Un compromiso muy inteligente entre musicalidad para MP3 y presencia para los juegos. Muy recomendables.
Precio: 13.900 pesetas

DISCO DURO WD 200

Otro disco duro de Western Digital, esta vez de 20 GB por plato. Es un disco acorde con la norma UDMA 100 y funciona a 7.200 rpm. Destaca por su funcionamiento silencioso y unas excelentes tasas de transferencia. Con un tiempo de acceso de 10 milisegundos, el WD 200 se sitúa en el pelotón de cabeza de los discos IDE, justo detrás de IBM.
Precio: 25.000 pesetas

Novedades del salón informático más grande del mundo

CEBIT 2001

Como cada año, el CeBit reunió en Hanover a los informáticos más apasionados. Esta última edición ha revelado un futuro prometedor para la informática. Los conceptos clave: portabilidad, miniaturización e inalámbrico. Menos tamaño y más comunicación son las apuestas de la industria.

La última edición del CeBit acogió la increíble cifra de 8.000 expositores, repartidos en más de 430.000 metros cuadrados. Tamaña concentración de tecnología es imposible de resumir en estas páginas. Por esta razón hemos optado por ofrecerte una pincelada de las novedades con las que podrás actualizar tu PC y tu ocio electrónico.

Cada vez más rápido

Las grabadoras y regrabadoras de CD siguen con su imparable ascensión al reino de la velocidad. ¡Pronto se grabarán los CD a más velocidad de lo que se leen! Tras los primeros 16x, he aquí los 20x. Yamaha lanzará este mes el CRW2200, un 20x/10x/40x con Burn Proof para garantizar la fiabilidad de las copias y disponible en externo y en interno, tanto en IDE como en SCSI. Ricoh también ha anunciado una grabadora 20x, pero no ha revelado cuándo estará disponible. Al final, son Waïtec y TDK quienes han sorprendido a todo el mundo con el paso directo al 24x. TDK ha presentado el Cyclone a 24x/10x/40x, que incluye el Burn Proof 2. El Cyclone estará disponible en junio en versión IDE por unas 65.000 pesetas. Waïtec se adelanta a todos, ya que prevé lanzar en mayo el Megalus, una grabadora 24x/10x/40x. Disponible en IDE y SCSI, también incluirá el Burn Proof. A esta velocidad el fabricante nos propone grabar un CD en ¡tres minutos!



Hacia lo infinitamente pequeño

El viaje hacia lo infinitamente pequeño continúa. Panasonic ha presentado un lector MP3 de dimensiones microscópicas: el SD Audio Player. Es realmente pequeño y ligero de gramos. El brazalete que lo acompaña sirve para que te lo lleves encima en tus paseos. Esta miniaturización extrema ha sido posible gracias al empleo de las tarjetas de memoria SD Panasonic. Más pequeñas que las Smartmedia, estas tarjetas podrán almacenar hasta 1 GB en un futuro no muy lejano. Todavía no se ha fijado su precio y, de momento, mejor no saberlo.





La pesadilla de las multinacionales

Waïtec presenta una estación de grabación autónoma bautizada con el nombre de ADAGIO. Graba todo tipo de CD audio, reconoce los CD-R y los CD-RW y es capaz de escribir CD de audio y CD de MP3. Dispone de un codificador MP3 integrado, lo que significa que ya no necesitas un PC para grabar archivos de audio. Puedes conectar cualquier fuente de audio y, mediante un visualizador y los botones de mando, grabarlas en un CD de MP3 o audio. El ADAGIO tiene una toma USB para la transmitir los datos de MP3 al ordenador. Para conectar una cadena de alta fidelidad, un CD o incluso un Mini Disc, dispone de una entrada analógica y otra digital óptica. Será posible determinar el nivel de compresión y grabar las informaciones adicionales sobre la pista de música. Esta pequeña joya vale su peso en oro, unas 115.000 pesetas aproximadamente.

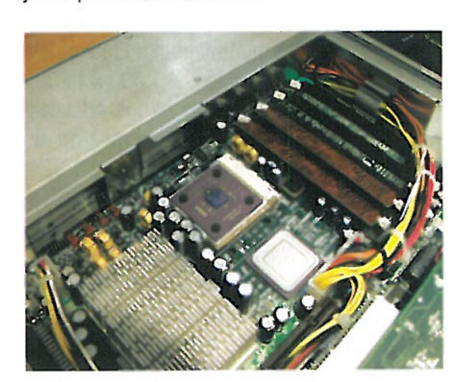


AMD imparable

Los dos grandes fabricantes de procesadores para PC exhibieron sus diferencias en el CeBiT 2001. Intel pone toda la carne en el asador con el Pentium 4 y los accesorios, como las Webcam y algún que otro periférico lúdico de tamaño microscópico. Mientras que AMD anunciaba el Athlon a 1,33 GHz, el Duron a 900 MHz (ver noticias) y la próxima generación, cuyo nombre de código es Palomino (no, no es broma). Tampoco se olvidaron de los equipos con más de un procesador y los portátiles. El Palomino es una nueva versión del chip del Athlon que reemplazará al Thunderbird a partir de este verano. Una máquina de demostración equipada con el procesador Palomino a 1,5 GHz causó sensación. El chip actual del Duron se llama Spitfire y su sucesor, el Morgan, llegará a nuestros PC en otoño, con frecuencias de 1 GHz y superiores.

Para los ordenadores portátiles, AMD ha desarrollado una nueva tecnología bautizada como PowerNow! Permite reducir la frecuencia del procesador cuando el sistema no lo necesita. El resultado es una reducción del consumo notable.

AMD mostró también la última variante del chipset 760: el 760MP. Este último acepta (¡por fin!) la combinación entre más de un procesador. La máquina de demostración, integrada por dos Palomino a 1,5 GHz, realizó virguerías sin pestañear con los diferentes objetos que integraban una escena de 3D Studio Max y con los diferentes filtros de Photoshop, casi todo en tiempo real. Nunca se había visto semejante potencia en un PC.



El disco duro nómada

Iomega, el líder del almacenamiento portátil, presentó su última innovación, el Peerless. Los discos duros son cada vez más pequeños, más baratos y ofrecen más capacidad de almacenamiento. Ideal para llevarlos encima. El Peerless está construido sobre una base que integra, a tu elección, las nuevas conexiones del PC, ya sea el FireWire, el USB 1.1 & 2.0 o, por supuesto, el SCSI. A esta base puede acoplarse un cartucho de 5, 10 o 20 GB. Son, de hecho, discos duros de dos pulgadas y media, idénticos a los utilizados por los ordenadores portátiles. Las prestaciones prometen ser excelentes, pero lo más destacable es que su tamaño, similar al de un PDA, los hace perfectamente transportables. Este sistema debería estar disponible en mayo. Su precio se situará alrededor de las 25.000 pesetas para el cartucho de 5 GB, 37.500 para el de 10 GB y 50.000 para el de 20 GB.



El BlueTooth

Si el año pasado se empezó a hablar del BlueTooth, este año se le ha podido ver por todas partes. Las características de este sistema de comunicación sin cable se han definido casi por completo. Gozará de un reconocimiento universal, su alcance será de hasta 100 metros y se ha reducido el tamaño de la parte electrónica. Se encontrará tanto en los periféricos PC clásicos como en los teléfonos móviles. Entre las aplicaciones más estrafalarias, podemos citar el reloj Bluetooth, que enciende y apaga el PC en función de la distancia que lo separa del usuario. El interés evidente para nosotros será el de comunicar el PC con todo su entorno. Por ejemplo, descargar la cámara fotográfica digital conectándolo al USB.



USB 2.0: el revival

Esta vez el USB alcanza mayor velocidad, incluso se permite hurgar en la conexión FireWire heredera del SCSI. El USB autoriza tasas de transferencia de cerca de 50 MB por segundo (400 Mbits/s), frente a los 12 Mbits por segundo que alcanza la versión 1.1. Se han presentado numerosos periféricos, así como discos duros, cámaras fotográficas y grabadoras. El FireWire no debería estancarse y lo lógico es que pasase a una segunda versión para ofrecer una velocidad de 800 Mbits por segundo. El USB 2.0 aparecerá en los próximos meses en forma de tarjetas PCI para actualizar las máquinas existentes y se integrará en las placas base de los nuevos PC.





El ratón viajero

El ratón óptico más grande se ha paseado por el CeBiT 2001. Además de sus dos botones y su rueda, el ratón de la empresa ComMouse posee una pantalla LCD que visualiza la información de las web (compatible con MMS: Mouse Messaging Service) que habrás escogido presumiblemente con el programa Internet Agent. Cuando estés conectado a Internet, el ratón buscará las informaciones él solito y, si te interesa una información, clicas sobre un botón y vas directamente a la página. De momento, sólo existe una versión para diestros y su precio rondará las 12.500 pesetas.



UNA VISIÓN DE FUTURO

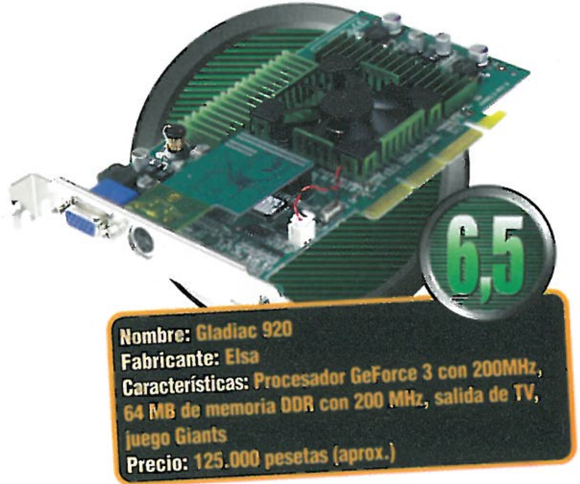
GeForce 3: Gladiac 920, Starforce

¿Es realmente necesario gastarse más de 100.000 pesetas para estar a la última? Ha llegado el momento de que las tarjetas equipadas con el tan cacareado GeForce 3 rindan cuentas. Las hemos puesto en el potro de tortura y las hemos obligado a confesar. Eso sí: los controladores eran estables.

El mes anterior presentamos en sociedad el GeForce 3 de NVIDIA, no sin inesperados problemas a causa de los controladores. La versión 11.01 de estos últimos ya ha visto la luz y nada nos impide hablar de rendimientos. El monstruo de NVIDIA alberga en sus entrañas la cifra récord de 57 millones de transistores e introduce en hardware las nuevas funciones de la versión 8 de Direct 3D, la librería universal de Microsoft.

Una parte del procesador está enteramente dedicada al sombreado o, lo que es lo mismo, a la programación de los píxeles. Este sombreado de los vértices y píxeles de la imagen introduce unos efectos de transformación, luz y texturas que van a permitir que los mundos 3D sean todavía más realistas. De todas formas, todo indica que hasta las próximas Navidades no habrá juegos capaces de explotar estos recursos a excepción de uno o dos que han sido desarrollados para poder probar el procesador.

Para agilizar los juegos actuales, el procesador dispone de un motor de transformación geométrica más potente que su antecesor, un sistema *antialiasing* (FSAA) y una gestión optimizada de la memoria para reducir los problemas de transferencia entre el procesador y la memoria. En la actualidad, es muy difícil aumentar la capacidad de rendimiento de las tarjetas 3D, ya que esta comunicación entre procesador y memoria carece de la fluidez necesaria. Además, la memoria DDR a 230 MHz con que van equipadas las tarjetas basadas en GeForce 3 es muy cara y aumenta el precio de una tarjeta en más de 100.000 pesetas con los 64 MB requeridos.



Nombre: Gladiac 920
Fabricante: Elsa
Características: Procesador GeForce 3 con 200MHz, 64 MB de memoria DDR con 200 MHz, salida de TV, juego Giants
Precio: 125.000 pesetas (aprox.)

A tarjeta potente, CPU portentosa

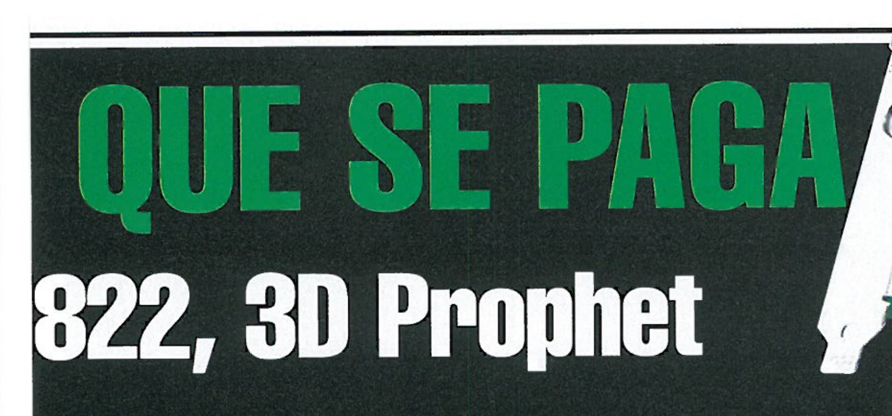
El procesador es de 200 MHz. En nuestro caso, hemos efectuado las pruebas en un ordenador equipado con un procesador Athlon a 1.2 GHz, una placa base Asus A7V y 128 MB de memoria SDRAM a 133 MHz. También hemos experimentado con procesadores menos potentes, pero está claro que para sacarle el máximo partido es necesaria una CPU potente. Después de todo, no vas a utilizar una tarjeta gráfica que te ha costado 100.000 pesetas en un Celeron a 500 MHz. De entrada, el GeForce 3 muestra todo su potencial cuando trabaja con altas resoluciones. Hace falta una pantalla de 19 pulgadas y una CPU con más de 800 MHz para justificar su empleo. Con los juegos actuales no hemos encontrado problemas graves, salvo en el caso de *Mercedes Benz Truck Racing*.

7

Nombre: 3D Prophet 3
Fabricante: Hercules
Características: Procesador GeForce 3 con 200 MHz, 64 MB de memoria DDR con 230 MHz, salida de TV y DVI
Precio: 104.990 pesetas

En *Colin McRae 2* se puede activar el Cubic Environnement Mapping. El juego es fluido con una resolución de 1.600 x 1.200. Los reflejos del decorado en los cristales del coche son magníficos. Sin embargo, el FSAA no aporta gran cosa, incluso a 1.024 x 768. Sólo hemos encontrado un juego en el que el FSAA es realmente potente. Se trata de *F1 Racing Championship*, que incluso en alta resolución reproduce los efectos de escalera marcados en el borde de la pista. Dicho esto, si conectas el famoso FSAA Quincunx desarrollado por NVIDIA, el juego trabaja a 1.600 x 1.200 de resolución. El FSAA a veces degrada la imagen, como en el caso de *Combat Flight Sim 2*, donde las inscripciones de los aviones se vuelven ilegibles.

Ya te hemos mareado con los datos técnicos y a estas alturas probablemente estarás reclamando nuestra opinión. La tarjeta es perfecta para juegos con una resolución de 1.280 o superior. Pero entonces el FSAA pone trabas a la velocidad con que las imágenes del juego desfilan ante tus ojos. Los juegos que utilizan DirectX 7 u 8 no utilizan aún los modelos de sombreado, es decir, todos los disponibles y la GeForce 3 ofrece



QUE SE PAGA

822, 3D Prophet

Nombre: Starforce 822
Fabricante : MSI
Características: Procesador GeForce 3 con 200 MHz, 64 MB de memoria DDR con 230 MHz, entrada y salida de TV
Precio: No disponible

6,5

El GeForce 3 se dispara hacia el futuro tanto como su precio

el mismo rendimiento que una GeForce 2 Ultra hasta los 1.024 x 768 de resolución. En 1.280, se gana del 5 al 10% y en 1.600, del 10 al 20%. Los juegos que integran actualmente la función T&L no parecen sacar provecho de las mejoras de la GeForce 3. Así que visto el precio y la máquina que necesita...

Seamos sensatos

Hoy por hoy la GeForce 3 sólo te será útil si dispones de un procesador de más de 1 GHz y una pantalla de 19 o 21 pulgadas. Pagar 100.000 pesetas para jugar con una resolución de 1.600 x 1.200 nos parece exagerado. Al fin y al cabo, las diferencias con el 1.280 x 1.024 no son como para tirar cohetes. A falta de juegos a los que someter la GeForce 3 con la API DirectX 8, hemos tenido que recurrir al 3D Mark 2001. No vamos a negar que la GeForce muestra todo su potencial en este banco de pruebas.

El quid de la cuestión radica en cuándo habrá suficientes juegos que aprovechen todos los recursos del GeForce 3 y hasta qué punto los acelerará. Como no somos adivinos, nos decantaríamos por aconsejarte que esperes. Si eres un esnob y te falta el último artilugio de moda, ¡apúrate! Pero sé consciente de que si tus amigos han leído este artículo no podrás fardar con ellos y te tildarán de fantasmilla del tres al cuarto. Para el resto de los mortales, lo más prudente es adquirir una tarjeta más económica con buenas prestaciones, una Hercules Prophet 4500 o una GeForce 2 GTS, o incluso una ATI Radeon DDR. Es mejor aplicar el plan renove cuando los juegos que exploten estos recursos estén disponibles. Probablemente entonces el precio del GeForce 3 empiece a ser razonable.

Pero volvamos a las tarjetas. Tenemos tres y su rendimiento es prácticamente el mismo. Las tentativas de *overclocking*, las hemos dejado para mejor ocasión ya que no se trata de la versión final del procesador. Así que la diferencia entre unas tarjetas y otras queda reducida al dispendio económico y a los extras que las acompañan. La Elsa Gladiac 920, por ejemplo, está equipada con salida de TV e incluye el juego *Giants*. Pero su precio, que podría superar las 125.000 pesetas, es prohibitivo.

Hercules ofrece con la 3D Prophet 3 una salida DVI para las pantallas TFT además de la salida de TV. También se distingue por un ventilador especialmente fabricado para vestir al neonato. Es muy silencioso y refresca un poco más. Hercules empezará a distribuir su tarjeta en breve por unas 105.000 pesetas.

Finalmente, tenemos la Starforce 822 de MSI, que probablemente será la más barata. Dispone de entrada y salida de TV y no tiene radiador en la memoria. A la velocidad para la que está pensada, esto no supone ningún problema, aunque si te pirras por el *overclocking* deberás solucionar este inconveniente.



Cuando los juegos se parezcan a esta imagen de 3D Mark 2001 estaremos en la gloria.

Puedes escoger el nivel de FSAA en el controlador.

ENDIMIENTOS

	GeForce 3	GeForce 2 Ultra
Quake 3 1.600x1.200 calidad máxima sin FSAA	65,6 img/sg	50,9 img/sg
Quake 3 1.600x1.200 calidad máx. FSSA Quincunx	26,4 img/sg	
Quake 3 1.280x1.024 calidad máx. sin FSAA	92,4 img/sg	73,7 img/sg
Quake 3 1.280x1.024 calidad máx. FSAA Quincunx	40,5 img/sg	
Quake 3 1.024x768 calidad máx. sin FSAA	126 img/sg	113,5 img/sg
Combat Fligth Sim 2 1.600x1.200 sin FSAA	img/sg	47,6 img/sg
Combat Fligth Sim 2 1.280x1.200 sin FSAA	55,8 img/sg	55,6 img/sg
Combat Fligth Sim 2 1.280x1.200 con FSAA Quincunx	25,6 img/sg	
3D Mark 2001 1.600x1.200	3378	2253
3D Mark 2001 1.024x768	4813	3599



HERCULES 3D PROPHET 4500

A NVIDIA le sale competencia

STMicroelectronics y Hercules ponen en jaque el monopolio de NVIDIA en el mercado de las tarjetas 3D. El protagonista de tal hazaña es el procesador Kyro 2, la piedra angular de la nueva y excelente tarjeta 3D Prophet 4500 de Hercules.

9

NOMBRE: 3D Prophet 4500
FABRICANTE: Hercules/Guillemot
CARACTERÍSTICAS: 1 procesador Kyro II a 175 MHz, 64 MB de memoria SD-RAM a 175 MHz
PRECIO: 32.990 (34.990 ptas. con salida de TV)

El Kyro 2 es un buen procesador de STMicroelectronics que Hercules, en un alarde de buen olfato, ha decidido utilizar para su nueva tarjeta 3D Prophet 4500. De hecho, la compañía ha llegado recientemente a un acuerdo con STMicroelectronics para agenciarse en exclusiva las virtudes del revolucionario procesador.

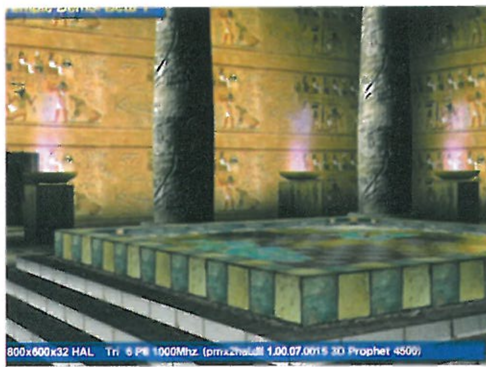
El Kyro 2 ha conseguido salvar uno de los obstáculos que más quebraderos de cabeza daba a los fabricantes de los procesadores 3D: la memoria. La tecnología del Kyro permite dividir una imagen en distintos rectángulos y procesar su información de manera individual. Primero decide cuáles van a ser visibles y cuáles se van a quedar en segundo plano. Luego aplica los efectos y almacena el rectángulo antes de pasar al siguiente. Todas estas acciones se realizan en el procesador. Sólo recurre a la memoria externa para almacenar la imagen final. Esta solución otorga al procesador cierta independencia de la memoria y simplifica el número de transistores que necesita.

Otra de las ventajas son las mejoras de velocidad en el tratamiento de texturas múltiples. El Kyro 2 calcula hasta seis texturas sin apenas ralentización además de administrar funciones avanzadas. Efectúa un excelente *bump mapping* (simulación del relieve mediante las sombras) y administra la compresión de texturas en DXTC 1.

Todos los cálculos se realizan a 32 bits, lo que asegura una excelente calidad de la imagen incluso cuando se reduce a 16 bits de color. Pero no todo es perfecto. El Kyro 2 tiene su talón de Aquiles a la hora de soportar las nuevas funciones de la versión 8 del Direct 3D y tampoco tiene motor de transformación geométrica (T&L). Lo curioso es que después de someterla a los consabidos bancos de prueba, éstos reflejan que estas carencias no afectan al rendimiento del procesador.

Pequeña gran tarjeta

La 3D Prophet 4500 utiliza un Kyro 2 a 175 MHz con 64 MB de SD-RAM a la misma frecuencia. No hay duda de que la colaboración entre Hercules y STMicroelectronics ha dado sus frutos. Los rendimientos de la tarjeta son notables y la sitúan al nivel de las tarjetas basadas en GeForce 2 GTS de 64 MB de memoria DDR en cuanto a resolución se refiere. No obstante, la Prophet 4500 tiene un rendimiento desigual en los diferentes juegos. Su manera de compensarlo es a base de numerosas texturas. En esto anda pisando los talones a tarjetas mucho más caras como las GeForce Ultra y la GeForce 3. Así, por ejemplo, en un juego como *Serious Sam* supera a una Ultra. En OpenGL funciona bien, aunque no es tan rápida cuando utilizas altas resoluciones. *Quake 3* lo evidencia.



También debes tener en cuenta que esta tarjeta no es amante de las frecuencias pequeñas y exige un procesador mínimo de 600 MHz para un rendimiento óptimo. En definitiva, la nueva tarjeta de Hercules es perfecta para los juegos actuales. Además, cuesta casi una tercera parte que una GeForce3. ¡Ahí queda eso!

RENDIMIENTOS

		3D Prophet 4500	ATI Radeon DDR	NVIDIA GeForce 2 MX	NVIDIA GeForce 2 GTS
Quake 3	1.024x768 32 bits	85,2 img/s	88,5 img/s	78,7 img/s	125,5 img/s
	1.600x1.200 32 bits	34,3 img/s	58 img/s	37,8 img/s	53,4 img/s
Serious Sam	1.024x768 32 bits	51,8 img/s	42,5 img/s	38,8 img/s	50,2 img/s

La dolce vita

COMODIDAD POR ENCIMA DE TODO

Hablar de revolución tecnológica puede sonar a cliché. Pero es lo que parece estar ocurriendo. El primer ratón sin bola y sin cable, la primera grabadora de DVD para el gran público y un módem que te da acceso a tu correo electrónico sin tener encendido tu ordenador dan buena fe de ello.

RATÓN CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL

Logitech ha lanzado el primer ratón inalámbrico y óptico del mercado, el Cordless Mouseman Optical. Hasta ahora el elevado consumo de energía había impedido integrar ambas tecnologías, pero Logitech ha conseguido superar este obstáculo gracias a un nuevo sistema de baterías en el que un juego de dos pilas permite al ratón una autonomía de hasta tres meses. El Cordless Mouseman Optical está equipado con un sensor óptico de 800 DPI de resolución, el doble de la mayoría de dispositivos actuales de este tipo. Su tiempo de respuesta es realmente excelente, con un barrido de 1.500 puntos por segundo, algo que agradecerán todos los aficionados a los juegos de acción. El ratón es bastante sólido y está diseñado para diestros, aunque si eres zurdo también puedes utilizarlo. Se adapta muy bien a la mano y los cuatro botones se accionan fácilmente. La rueda de desplazamiento ha sido revisada y es un ejemplo de delicadeza. Además, puedes utilizar el Cordless Optical sin alfombrilla y sobre cualquier superficie. Aunque pesa más que un ratón tradicional, no resulta molesto, ya que favorece la precisión. Es difícil imaginar qué más se puede hacer...



9

FABRICANTE: Logitech

PRECIO: 14.900 pesetas

GRABADORA DVR-A03

Pioneer se saca de la manga la primera grabadora de DVD-R para el gran público. La DVR-A03 es capaz de grabar los DVD-ROM de uso general, que son compatibles con los lectores de DVD del PC. Estos discos tienen una capacidad de 4,7 GB, suficiente para almacenar toda tu discoteca y parte de tu ludoteca. La grabadora de Pioneer funciona también como lector. En lectura de CD asegura una tasa de transferencia media real de 16x. Su tiempo de acceso, de 140 milisegundos, es bueno tratándose de una grabadora. En cuanto a la lectura de DVD, la tasa es de 4x. El DVR-A03 también graba CD-R a 8x y CD-RW a 4x. La grabadora es compatible con Text Mode y *overburning*. La grabación de DVD-R funciona de maravilla y una grabación de 4 GB dura unos 53 minutos. Puedes grabar DVD de datos y luego releerlos en cualquier lector de DVD. También los vídeos en DVD que graba son reconocidos sin ningún problema por todos los lectores de DVD. Una joya disponible a partir de este mes.



8

FABRICANTE: Pioneer

PRECIO: 150.000 pesetas (aprox.)

KORTEX MODEM IAM V90

¿Tienes una vida electrónica muy ajetreada? Pues sin duda éste puede ser el aparato de tu vida. Se trata de un módem de 56K que permite conectarte a Internet y visualizar los mensajes de correo electrónico a través de una pequeña pantalla. Además, te permite responder los mensajes ya sea a través de voz o texto. Otra de las opciones que ofrece es la recepción de faxes, que se pueden visualizar e imprimir con el programa WinPhone, incluido en el paquete. El módem se conecta en el puerto serie y es Plug&Play. La configuración y gestión se realiza mediante una serie de botones esparcidos por su carcasa. Es un sistema parecido al de los móviles, así que enviar un mensaje largo requiere algo de tiempo. En reposo, el módem te ofrece, mediante el display, el número de mensajes de cada tipo que has recibido. Mientras estás conectado a Internet te podrán dejar mensajes sin problemas, y si el interlocutor tiene la identificación de llamada activada, el módem te mostrará el número. También se puede utilizar como teléfono manos libres tanto empleando auriculares con micrófono como con el altavoz y el micrófono que incorpora. Un producto excelente, aunque su precio es un poco alto si tenemos en cuenta la velocidad de transmisión.

6

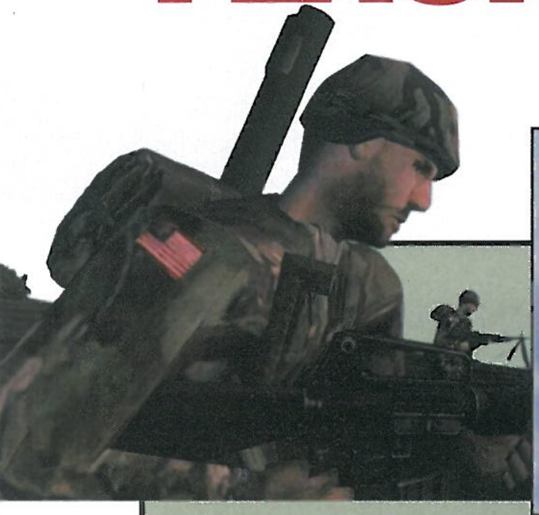
FABRICANTE: Kortex

PRECIO: 28.900 Pesetas (precio recomendado)



Bien combinadas, acción y estrategia proporcionan excelentes resultados, como demuestran *Operation Flashpoint* y *Hostile Waters*. Aunque también puedes disfrutar de la tradicional estrategia en tiempo real con la última entrega de la serie *Settlers*, *Star Trek: Away Team* y *Desperados*. Y tampoco falta el deporte. Ni las carreras. Ni las ganas de instalarte de una vez las demos y dejar de leer.

OPERATION FLASHPOINT





INSTALACIÓN: Demos/Operation/Flashpoint.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Bohemia Interactive Studio
EDITOR: Codemasters/Proein
REQUISITOS: PII 400, 64 MB RAM, 200 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 16 MB.

Operation Flashpoint es uno de los títulos de combate táctico más esperados de este año. El juego, que contiene misiones, unidades y vehículos de todo tipo, ofrece una libertad de acción sin precedentes y una inmersión total. Ambientado en una crisis ficticia que sufre la Unión Soviética en las postrimerías de la Guerra Fría, poco antes de que Gorbachov sea nombrado presidente de la URSS, el juego se centra en una operación militar de la OTAN cuyo objetivo es doblegar a las fuerzas rebeldes de un general soviético opuesto al aperturismo iniciado por Gorbachov.

Tras tus primeros pinitos como soldado raso de la OTAN, irás encarnando a lo largo de la campaña de 30 misiones del juego a un comandante de tanque, un piloto y un oficial de las fuerzas especiales. Llegarás incluso a tomar el mando de un escuadrón y te encargarás del despliegue de tus unidades, y aquí es donde el carácter táctico del juego cobra toda su importancia.

Uno de los aspectos más atractivos de *Operation Flashpoint* es la posibilidad de manejar cualquier vehículo de que dispongas, desde camiones, jeeps y blindados hasta helicópteros. Por si esto fuera poco, el juego ofrece enormes escenarios en 3D, de una calidad y un nivel de detalle excelentes. La demo contiene un nivel del juego, en el que encarnarás a un miembro de un escuadrón de infantería. La misión de tu escuadrón es neutralizar las fuerzas rebeldes que se han hecho fuertes en una de las islas.



Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si te inclinas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. En Utilidades encontrarás la última versión de DirectX, la 8.0a, y el programa Winzip 8.0.

EXTRAS Y PARCHES

El apartado de extras de este mes incluye la versión 1.1 de *Counter-Strike*, el *mod* más jugado en red y *on line*. Se trata de la actualización para la versión gratuita del *mod*. Los modelos de los personajes utilizan ahora texturas de 512 x 512 píxeles, lo que se traduce en una destacable mejora de su aspecto gráfico. Los nuevos mapas son de_inferno y de_rotterdam. La versión 1.1 incorpora además una secuela del mapa más popular del *mod*, de_dust, que no lo sustituirá sino que lo complementará.

El otro extra de este mes es el *pack* de mejora para la versión española de Zeus. Esta actualización, v1.1 SP1, tiene mucho de expansión, ya que añade un editor y una nueva aventura en la Odisea.

Por otro lado, en el apartado de parches encontrarás la versión 1.1.0.6 de *Half-Life*, que incluye nuevos modelos para *Team Fortress Classic* y el mapa ganador del concurso de PlanetHalfLife de enero, entre otras mejoras.

Para que funcione el parche de *America*, debes copiarlo antes en la carpeta donde tengas instalado el juego.

CONTROLES

Movimiento: W, A, D, S
Girar: Desplazar el ratón hacia los lados
Mirar arriba/abajo: Desplazar el ratón hacia arriba y abajo
Disparar/Soltar arma/Usar ítem: Botón izqdo. del ratón
Cargar arma: R

SUMARIO

- **Demos:**
  - Operation Flashpoint
  - Desperados
  - Hostile Waters
  - Settlers IV
  - Star Trek: Away Team
  - Offroad
  - NBA Live 2001
- **Parches:**
  - America
  - Half-Life v.1.1.0.6
  - Red Alert 2 v1.004
- **Extras:**
  - Counter-Strike v1.1
  - Pack de mejora para Zeus v1.1 SP1
- **Utilidades:**
  - DirectX 8.0a
  - WinZip 8.0



CD1

CD2

- **Juego completo:** MDK



DESPERADOS

INSTALACIÓN: Demos/Desperados/Desperadosdemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Spellbound Entertainment
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, DirectX 7.0a, tarjeta gráfica de 4 MB.



Desperados es un juego de estrategia ambientado en el Oeste americano que combina la atmósfera cinematográfica de un juego de aventuras con la jugabilidad táctica de la estrategia en tiempo real. La demo te ofrece un episodio en el que John Cooper ha de librar a un pueblo en la frontera con México de una banda de forajidos.

CONTROLES

Seleccionar personaje/iniciar acción: Botón izqdo. del ratón
Cancelar acción: Botón dcho. del ratón
Correr: Seleccionar y hacer doble clic
Agacharse: C

HOSTILE WATERS

INSTALACIÓN: Demos/Hostile/Hostile.exe
GÉNERO: Acción y estrategia
DESARROLLADOR: Rage Software
REQUISITOS: P 266, 48 MB RAM, tarjeta aceleradora compatible con Direct3D.



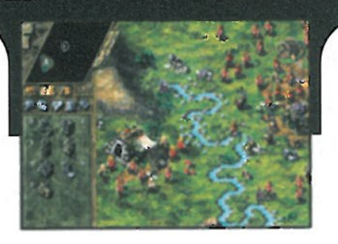
Hostile Waters es un juego de estrategia en tiempo real con elementos de acción en tercera persona. Al mando del Antaeus, deberás crear unidades y dirigirlas en tu lucha contra las fuerzas que amenazan el nuevo orden mundial. La demo ofrece el primer nivel del juego, en el que dispones de dos unidades para buscar energía en los restos militares de una isla.

CONTROLES

Disparar: Botón izqdo.
Fijar objetivo: Botón dcho.
Cambiar arma: Z
Pantalla de objetivo: Tabulador

SETTLERS IV

INSTALACIÓN: Demos/Settlers/SettlersIV.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blue Byte
REQUISITOS: P 200, 64 MB RAM, tarjeta gráfica de 4 MB.



La veterana serie de juegos de estrategia *Settlers* llega a su cuarta entrega. El juego presenta una interfaz y una función de zoom nuevas, así como una nueva raza, la Tribu Oscura, que se suma a los romanos, vikingos y mayas. Destaca también la introducción de nuevos modos de transporte, especies de caza, saboteadores y duelos mágicos. En la demo deberás destruir un asentamiento vikingo rival situado en el territorio del nordeste.

CONTROLES

Movimiento de cámara: Botón dcho.
Acciones, construcción, menú: Botón izqdo.

STAR TREK: AWAY TEAM

INSTALACIÓN: Demos/Away/statdemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Reflexive Entertainment
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, 245 MB libres, tarjeta de vídeo de 4 MB, DitrectX 8.0.





Star Trek: Away Team es el primer juego de estrategia basado en el universo de *Star Trek: The Next Generation*. En el juego, que mezcla táctica y acción, puedes dirigir equipos formados por hasta 17 oficiales de la Federación. Tus misiones te llevarán a lo largo y ancho de la galaxia de Star Trek, donde te enfrentarás con Romulanos, Klingon y Borg. La demo te ofrece dos misiones para un solo jugador.

CONTROLES

Movimiento: Botón izqdo.
Acción: Botón dcho.
Seleccionar equipo: A
Continuar acción: Enter

OFFROAD

INSTALACIÓN: Demos/Offroad/Offroad.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Rage Software
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, 110 MB libres, tarjeta 3D, DirectX 8.0.



Offroad es un juego de carreras de buggies en el que podrás derrapar, saltar y correr a toda pastilla. Las Montañas Rocosas, Hawai y los Alpes son algunos de los escenarios, estupendamente reproducidos, que sirven de marco a las rápidas carreras del juego. La demo permite jugar a dos jugadores en el modo challenge. Puedes correr con dos vehículos diferentes por dos pistas del circuito Evergreen.

CONTROLES

Girar izqda.: Flecha izqda.
Girar dcha.: Flecha dcha.
Acelerar: Flecha arriba
Frenar/Marcha atrás: Flecha abajo

NBA LIVE 2001

INSTALACIÓN: Demos/NBA/NBAL2001.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, 120 MB libres, tarjeta de 4 MB, DirectX 8.0.



La franquicia de baloncesto más famosa sigue fiel a su cita anual, y lo hace de nuevo con un mayor realismo en los modelos de los jugadores, los estadios y las animaciones del banquillo y el público. Nuevas secuencias de transición, nuevos movimientos, un control total de la cancha y, cómo no, la presencia de leyendas del baloncesto como Michael Jordan o Magic Johnson. La demo ofrece los modos exhibición y 1 contra 1.

CONTROLES

Movimiento: Flechas de cursor
Pases/cambiar de jugador: Ctrl. dcho.
Tirar/saltar: Mayúsculas dcho.



JUEGO COMPLETO

DESCENT 3 SOL ASCENT

Que sí, que es un regalo. Créetelo. Otros prometen mucho y dan muy poco, pero nosotros te regalamos una copia íntegra de *Descent 3*, sin cortes publicitarios ni escenas censuradas. Y ni siquiera te pedimos que nos votes o nos compres una póliza.

D*escent 3* es un juego de acción con mayúsculas. A bordo de tu nave, te sumergirás en un entramado de túneles que enlazan grandes estancias y escenarios exteriores para completar los objetivos de 15 misiones. El ratón te ayudará a moverte en círculos mientras avanzas, retrocedes y realizas los movimientos laterales con las teclas de cursor. Utiliza los botones del ratón para disparar las armas. Es importante dominar los desplazamientos laterales para esquivar los láseres y moverte a la velocidad del rayo. Aunque se trata de un juego de acción frenética, algo de prudencia y cálculo nunca está de más. Antes de entrar en una estancia utiliza la nave guía para saber qué es lo que te espera. Una vez limpia, recoge todos los ítems que puedas.



Si extingues el fuego, te harás con unos quemadores que permiten volar.



Activa los ordenadores disparando a las palancas.

Tu primera comunión

Empezarás buscando información sobre el desaparecido Dr. Sweitzer. La misión empieza en un pasillo circular. Toma el camino de la izquierda hasta llegar a una puerta. Delante de ella hay una trampilla que sirve para abrirla. Sigue por el túnel hasta encontrar una apertura en la pared externa. Sigue y pronto llegarás a una puerta que se abre de un disparo.

Una vez la cruces, encontrarás a tu derecha un túnel que desciende y que te ofrece vistas al exterior. Desemboca en una nueva puerta. Nada más cruzarla, encárate a ella y verás otra obertura en la parte superior. En ella está el interruptor que desactiva el campo de fuerza. Sigue por el pasillo y encontrarás una pequeña sala acristalada. Delante de ti está la salida al exterior y a tu izquierda una puerta que lleva a una sala con grandes quemadores. Al fondo te esperan un par de robots justo encima de una caja explosiva.

Después deberás localizar dos interruptores rojos que apagan las llamas. En el quemador encontrarás los *afterburners*, que te serán de gran utilidad para salir del escenario. Después verás una torre. Cerca de su base, debajo de uno de los cañones de defensa, encontrarás una abertura que te llevará a una sala acristalada. Rodéala para encontrar la entrada. Enfrente de ésta, un poco más arriba, hay otra abertura. Te llevará a una sala con forma de herradura y dos puertas al final. Tal como entres, coge la puerta de la izquierda. Estarás en otro túnel circular que alterna puertas con pasillos que te llevan al interior de la estructura. Detrás de cada puerta hay salas grandes que en su nivel más inferior albergan los ordenadores con la información que buscas. Una vez obtenida, coge un túnel hacia el interior y allí encontrarás la salida del escenario.

Instalación

INSTALACIÓN: El juego se ejecuta desde el CD
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Outrage Entertainment
REQUISITOS: P 200; 32 MB de RAM; aceleradora 3D con 4 MB de RAM

Acelerar	A
Retroceder	Z
Girar	Cursores derecho/ izquierdo
Subir/Bajar	Cursores arriba abajo
Deslizarse lateral	[Alt] + cursores derecho/ izquierdo
Arma principal	Control
Arma secundaria	Barra espaciadora
Selección de armas	Números 1 a 5

Instalación: Si el autoarranque está activo sólo tienes que introducir el CD en el lector. En caso contrario, utiliza el comando Ejecutar del menú de Inicio y abre el archivo D:\Autorun.exe.

NAVECITAS A MÍ



Si quieres activar los trucos sólo tienes que introducirlos durante el juego (rápidamente y respetando las mayúsculas) y pulsar la tecla [Enter]

IveGotIt	Todas las armas, escudos y energía
BurgerGod	Modo invulnerable
TreeSquid	Revelar el mapa
MoreClang	Pasar de nivel
DeadOfNight	Destruir todos los robots
TubeRacer	Aumentar a 210 la capacidad de daños de la nave





BUSCAMOS MEGACRACKS DE LOS VIDEOJUEGOS PARA TRABAJAR EN NUESTRAS SALAS



IBM

Para poder atenderte mejor te agradeceremos que conciertes tu entrevista con antelación.
C/ Muntaner nº 400 4º-2ª Barcelona Telf: 93 241 84 36 e-mail: info@overthegame.com

ENCUESTA



¿Hay alguien ahí?

Contesta nuestra encuesta y ayúdanos a mejorar.

Además, dedicando 53 segundos de tu tiempo a responder nuestra supersónica encuesta podrás participar en el sorteo de

50 UNIDADES y 50 PÓSTERS de *THE FALLEN*,

el excelente juego de acción de FX Interactive. Pocos dan tanto por tan poco. Y ni siquiera pretendemos que nos votes o nos compres una póliza.

Envía la encuesta a: GAME LIVE - C/ Mestre Nicolau, 23 Entlo. - 08021 Barcelona

GAME LIVE

Nombre ______________________

Dirección ______________________

Población ______________________

C.P. __________ **Provincia** ______________________

Teléfono ______________________ **Edad** ______

Sexo:
☐ H ☐ M

Estudios completados:
☐ E.G.B. ☐ F.P. ☐ B.U.P.
☐ E.S.O. ☐ Estudios universitarios

Situación actual:
☐ Estudio Tipo de estudio ______________________
☐ Trabajo Situación profesional ______________________

Señala qué géneros te interesan:
☐ Arcade ☐ Aventuras gráficas ☐ Carreras
☐ Deportes ☐ Aventuras de acción ☐ Estrategia
☐ Rol ☐ Shooter ☐ Simuladores de vuelo
☐ Simuladores espaciales

Además de PC, tienes:
☐ PlayStation ☐ Nintendo 64 ☐ PlayStation 2
☐ Dreamcast ☐ Game Boy ☐ Otra
☐ No tengo consola

Puntúa los diferentes apartados de la revista en función de tus gustos (del 1 al 10):
☐ Carta blanca ☐ Noticias ☐ Concursos
☐ Reportajes ☐ Avances ☐ Análisis
☐ Opinión ☐ Oportunidades ☐ Trucos
☐ En la Red ☐ Hardware ☐ En el CD

Puntúa los CD en función de tus gustos (del 1 al 10):
☐ Juego completo ☐ CD de demos

Observaciones ______________________
____
____

Dejarías como está (=), ampliarías (+) o reducirías (-):
☐ Noticias ☐ Concursos ☐ Reportajes
☐ Avances ☐ Análisis ☐ Opinión
☐ Oportunidades ☐ Trucos ☐ En la Red
☐ Hardware ☐ En los CD

La revista debería ser...
☐ Más rigurosa ☐ Más crítica ☐ Menos crítica
☐ Más técnica ☐ Menos técnica ☐ Está bien

Observaciones ______________________
____
____

El diseño de la revista es:
☐ Muy bueno ☐ Bueno
☐ Regular ☐ Malo

Puntúa lo que te motiva para comprar Game Live (del 1 al 10):
☐ Contenidos ☐ Diseño ☐ Juego completo
☐ CD de demos ☐ Precio ☐ Portada
☐ Presentación ☐ Concursos

¿Compras alguna otra revista sobre videojuegos?
____
____

¿Cuáles son las características técnicas de tu PC (procesador, memoria, tarjeta gráfica...?
____
____
____

Además de jugar, utilizas tu PC para:
☐ Trabajar ☐ Aplicaciones multimedia ☐ Estudiar

Otros. ______________________
____

¿Dispones de acceso a Internet?
☐ Sí ☐ No

¿Con qué compañía?
____

¿Juegas en Internet?
☐ Sí ☐ No

¿Utilizas los banners que se incluyen en el CD?
☐ Sí ☐ No

¿Cuáles de estos productos utilizas o consumes?
☐ Móvil ☐ Música ☐ Libros
☐ Cómic ☐ Juegos de mesa

Otros ______________________
____


GAME LIVE PC
Entra en juego
SUSCRÍBETE
MultiACTION2000
MultiSPORTS2000
No te lo pienses
Suscríbete ya a la mejor revista de juegos de PC a este lado de la capa de ozono.
No dejes que nadie se te adelante, los cien primeros recibirán una copia de Multi Action o Multi Sports, juegos cedidos por Dinamic Multimedia.
Además, por el precio de diez números tendrás un año completo.
Haz cuentas: ¡dos Game Live de regalo!
BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN
Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 6.950 ptas. (2 ejemplares de regalo).
Oferta válida unicamente en España
FORMA DE PAGO
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA
☐ TARJETA VISA Nº
(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta
☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA,S.L.
GIRO POSTAL ☐
Nombre y Apellidos...Telf.......................
Dirección..
Población.........................C.P......................Provincia..................................
Firma del titular de la tarjeta VISA
Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros paises, consultar por teléfono con Pere Giménez o enviar e-mail a:
suscripciones@ixoiberica.com
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si estos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.